
2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ESPECIAL Nº6
AGOSTO 2004
GAMELIVE
REPORTAJE
LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA
Títulos que no debes perderte
AVANCE
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Cambio de frente
EVIL GENIUS
No hay mal que por bien no venga
CODENAME: PANZERS
Espectáculo blindado
ESPECIAL Nº6 AGOSTO 2004 • 4,95 EUROS
imm press
8 424094 002986 00006
ANÁLISIS
Sacred · Joint Operations · Gangland · Alias · Spider-Man 2 · Seaworld Tycoon
World Championship Snooker · Blade & Sword · Pacific Warriors · Nitro Family...

Has esperado 1.155 días...

PC FÚ



TBOL

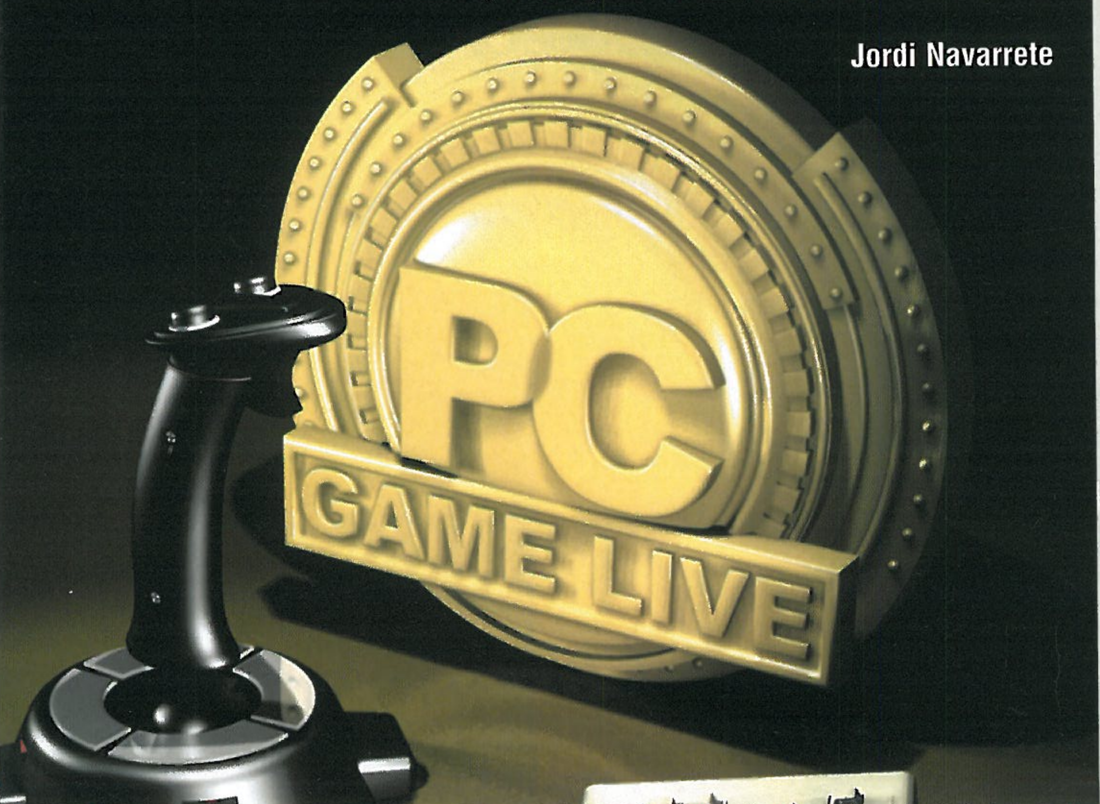
2005

gaelco
MULTIMEDIA

VACACIONES MONSTRUOSAS

Como ya es toda una tradición, agosto es el momento del año que escogemos para repasar el mejor software de los últimos doce meses. Nos reunimos, discutimos y, poco a poco, vamos elaborando nuestra lista con los mejores títulos. Pero también lo hacéis vosotros con vuestras votaciones. Este año hemos batido todos los récords de participación. Y os lo agradecemos. Ahora sólo tienes que pasar unas cuantas páginas para descubrir qué ha dado de sí esta temporada, cuáles son las tendencias y dónde estaba el techo de esta industria... a día de ayer, claro, porque aquí nadie para máquinas. De hecho, mientras lees esto, algunos de nosotros estaremos alternando vacaciones y oficina para disfrutar del caluroso verano en compañía de los monstruos de *Doom III*. ¿Que si nos gusta? En unas semanas te lo contaremos con pelos y señales. Pero el juego de id Software es un aperitivo de lujo para todo lo que tiene que llegar antes de Navidad. En septiembre nos espera nada menos que la secuela del videojuego más vendido de todos los tiempos, *Los Sims 2*. Y a partir de ahí, todo un repertorio de juegos de acción, el género más dinámico, de todas clases y colores: *Brothers in Arms*, *Medal of Honor: Pacific Assault*, *STALKER*, *Splinter Cell: Chaos Theory* y quizás *Half-Life 2*. Entre tiro y tiro no estaría de más que reservases también algo de tiempo para las aventuras del nuevo *Prince of Persia*, los espectaculares combates de *La batalla por la Tierra Media* o las carreras de *Need for Speed: Underground 2*. Mes a mes, iremos desgranándote la actualidad de los videojuegos con el rigor que ya conoces para que saques el máximo partido a tu tiempo de ocio y no lo pierdas en propuestas mediocres.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Tel: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol García, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, A. Biurrun, J.J. Cid, M.A. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Alex Foix, Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IMMpress.

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/08/2004
Printed in Spain



CONTENIDOS JULIO 2004

REPORTAJE
- 16 Los mejores de la temporada. Un puñado de juegos que no debes perderte

AVANCE
- 38 Codename: Panzers
- 42 Medal of Honor: Pacific Assault
- 46 Evil Genius
- 48 Full Spectrum Warrior
- 50 Kohan 2: Kings of War
- 52 Conflict: Vietnam
- 54 Richard Burns Rally
- 56 Strenght & Honour
- 58 Shellshock Nam'67

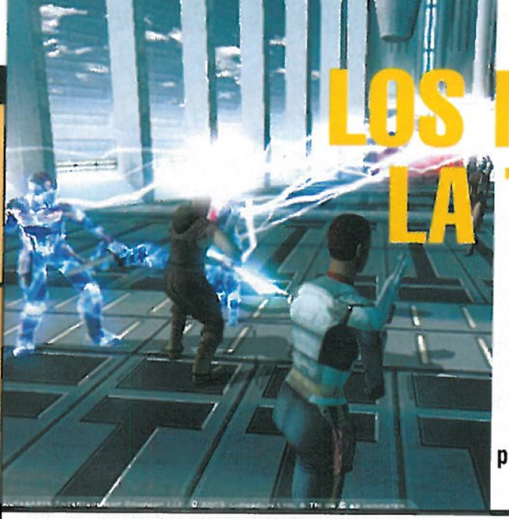
ANÁLISIS
- 62 Sacred
- 66 Joint Operations
- 70 Gangland
- 72 Alias
- 74 Spider-Man 2: The Game
- 76 World Championship Snooker 2004
- 77 Nitro Family
- 78 Pacific Warriors
- 79 Seaworld Tycoon
- 80 Blade & Sword
- 81 Las puertas de Troya

TRUCOS
- 84 Trucos

EN LA RED
- 86 Noticias
- 88 Horizons: Empire of Istaria

HARDWARE
- 90 Noticias
- 91 GeForce 6800 GT
- 92 Análisis

Y ADEMÁS
- 6 Carta Blanca
- 8 Noticias
- 82 Oportunidades
- 94 CD1 y CD2



LOS MEJORES DE LA TEMPORADA

Pues sí, éstos son los mejores de los últimos 12 meses, tanto en nuestra opinión como en la de los lectores de la revista. *Caballeros de la Antigua República* se encarama al podium en el año de *Far Cry* y *Unreal Tournament 2004*.



CODENAME: PANZERS

Ya puedes ir tomando posiciones para asistir a un auténtico espectáculo blindado. La guerra de casi siempre como casi nunca tuviste la oportunidad de verla... hasta ahora.

38



MEDAL OF HONOR: Pacific assault

Se batieron el cobre, se portaron como valientes, no dejaron una triste playa sin su desembarco... Los héroes de la Segunda Guerra Mundial merecían este homenaje hecho juego de rompe y rasga.

42

EVIL GENIUS

Ser malo pocas veces resultará tan divertido, tan complejo y tan caro. Porque hablamos de maldad tecnológica y casi diabólica, capaz de poner en jaque al mundo. Viva el Mal, viva el capital.

46







Pues sí, el hombre del jamón ha vuelto a dar señales de vida. Pero no os hagáis ilusiones, el chico sigue en sus trece. Opina que todos somos piratas y que el usuario cien por cien honrado no existe o no es de este mundo. Así que seguiremos a dieta de aceitunas y berberechos.

¿Habla usted mi idioma?

La tecnología ha avanzado. Es raro encontrar hoy día un PC que no cuente con un lector de DVD y comprarlo aparte tampoco resulta muy caro. Los DVD grabables aumentan su capacidad y dentro de nada viene el láser azul con 27 GB. ¿Por qué seguir usando el soporte del CD para los juegos? Si se usase el DVD como soporte, podríamos elegir idioma en el menú opciones. Esto supondría un ahorro, porque permitiría a las compañías grabar un solo soporte para todo el mercado en lugar de copias específicas para cada región.
Claro que luego está el problema de la calidad de las traducciones. Si los productores del juego consideran que no tienen presupuesto suficiente para hacer una localización en condiciones, al menos que traduzcan los textos y se olviden de las voces. Por supuesto que yo preferiría los juegos con las voces en español, pero si el precio que debo pagar por esto es un conjunto de voces renqueante soltando frases sin sentido, apaga y vámonos.
En fin, si ya nos cuesta que los juegos estén traducidos al español, que se olviden los catalanes y compañía de jugar a juegos en sus idiomas, tan legítimos como otros, pero minoritarios.
Pablo Leo Calzada (e-mail)

Está claro que el DVD se va a convertir en breve en el nuevo estándar y, probablemente, eso provocará que cada vez más títulos incluyan la posibilidad de jugarlos en varios idiomas. De todas formas, eso no hará aumentar el número de juegos traducidos. Los títulos que hoy no se traducen por falta de rentabilidad seguirán sin traducirse por la misma razón pese a la capacidad de almacenaje del DVD.



¡Qué nivel!

En primer lugar felicitaros por el juegazo que regalasteis con la revista en el numero 40, *Warriors Kings*. Es una pena que un juego así de bueno haya pasado desapercibido. Gracias



a vosotros, hemos podido conocer un juego de muy alto nivel, con un tutorial muy ameno e intuitivo, una campaña magnífica y un multijugador excelente. En segundo lugar, me gustaría que me recomendaseis algún juego de acción desenfrenada y gatillo fácil con requisitos no muy altos. Por último, preguntaros si se vislumbra en el horizonte alguna expansión o secuela de *Call of Duty* aparte de *United Offensive*.
David Vicente Pradillo (e-mail)

Pues sí, Warrior Kings es un juegazo, de los que merecen segundas y terceras oportunidades. Nunca será un superventas, pero anda sobrado de argumentos para satisfacer a estrategas de pro como tú. En lo que a juegos de acción se refiere, te recomendamos que busques alguno que ya lleve más de un año en el mercado, como Serious Sam: The Second Encounter, Jedi Academy o Star Trek: Elite Force II. En cuanto a Call of Duty, United Offensive es, por ahora, el único proyecto conocido.

El del jamón

Bueno, veo que hay cachondeo con lo del jamón. Pues lo dije totalmente en serio. Mucha gente me ha enviado mensajes sobre eso, pero quiero dejar claro que el pirateo no es sólo copiar juegos o programas. ¿Acaso no has fotocopiado un libro cuando estás de exámenes, o una foto que has visto y te ha gustado? Todo eso es robar, y está penado por la ley. Sin embargo, ¿por qué no está penada la venta de programas y juegos defectuosos? ¿Por qué tenemos que aguantar los continuos cambios de hardware que nos obligan a actualizar nuestro equipo? ¿Por qué tenemos que aguantar la escalada de precios cuando, por ejemplo, el nuevo formato estándar, DVD, es más barato que los CD?
Yo no me considero pirata, ya que no obtengo un beneficio económico. Prefiero la denominación de corsario: sólo pirateo para ahorrarme dinero. Estoy cansado de la gente que dice que hay que comprar originales, que hay que ser legal y todo eso. La industria no pierde dinero, en todo caso, ganará menos de lo que quiere. Lo mismo pasa con la música (¿acaso te devuelven tu dinero cuando te compras un CD y sólo te gustan dos canciones?) o el cine (si sólo te gusta el trailer y a media película ya quieres irte del cine, ¿te devuelven el importe de la entrada?).
Aun a riesgo de que no me creáis, os diré que cuando me descargo algo y me gusta mucho, lo compro. Tengo casi tantos juegos originales como piratas. La piratería no es siempre mala, también tiene su lado bueno. ¿Cuántas veces has visto algo y has pensado "parece interesante, pero qué caro es"? Solución, te lo bajas de Internet, lo pruebas y, si te gusta, lo compras.
Y ya basta de quejas: cuando un producto es bueno, se vende. Si además es barato, se vende más. Y si se da un buen servicio, ni te cuento. Es muy fácil llorar y tocar la moral a los usuarios. Si queréis algo, dad algo a cambio, dejad de pedir, exigir y tocar la moral.
Juan Carlos Vélez (e-mail)

En fin, los tuyos nos parecen topicazos de todo a cien. Para empezar, si eres un tío con un mínimo de credibilidad, toma nota de nuestra dirección y envíanos la sarta de jamones Pata Negra que nos prometiste. ¿O es que acaso no nos crees cuando te decimos que el software que se maneja en esta redacción es legal?



Pasarse de la raya

Tengo una duda seria. Hace un año me compré *Mafia* (por cierto, os recomiendo encarecidamente que os paséis el modo Viaje Gratis Extremo). Me pasé el juego entero y lo desinstalé. Hace unos días me dio por volver a instalarlo. Para mi sorpresa, el CD2 estaba tan rayado que no funcionaba (no sé cómo) y quería que me dijeseis qué debo hacer en este caso, aunque resulte raro.
Otra cosa, quería saber si Oriol Garcia es un avezado jugador del módulo El Mundo del Orbe de *Neverwinter Nights*, ya que cuando yo jugaba había un jugador que se llamaba como él.
Carlos José Romero (e-mail)

No, ése otro Oriol Garcia, el nuestro no juega a esas cosas. En cuanto a tu CD, puedes probar con algún reparador como el llamado Skip Doctor, aunque te va a salir la torta un pan.



EL FÚTBOL DE ANTES

Me cuesta recordar cómo descubrí *PC Fútbol*. Sólo sé que la primera versión que pasó por mis manos fue la 5.0. He leído en vuestra revista que va a editarse un *PC Fútbol 2005* y me muero de impaciencia por que llegue el momento de jugarlo. Vuelvo atrás, a un tiempo en el que tenía menos responsabilidades "reales", y me acuerdo de las ganas que tenía de salir del colegio y volver a casa para ponerme al mando de mi equipo de fútbol y cumplir mis responsabilidades "virtuales" como presidente o entrenador. Me encantaba esa sensación de tener todo el poder y que todo en el club dependiese de mí. Lo mejor, la opción Promanager, que me permitió levantar Copas de Europa, Intercontinentales, Copas del Rey y Ligas con un Guadix que muchos ni siquiera sabrán que existe. Con *PC Fútbol*, Ronaldo y Zidane pueden jugar en un equipo así.
Por eso es una magnífica noticia para mí que *PC Fútbol* vuelva. Sobre todo, me llama mucho la atención el modo multijugador. Si la gente responde como antes, podremos tener ligas en Internet, y además, con la opción de que el partido se juegue aunque tú no estés conectado, algo muy útil para los que tenemos horarios que no nos permiten jugar siempre que queremos. Me miro al espejo y vuelvo a ver a ese chaval de 15 años que quería que su Real Madrid (o su Coslada) fichase a Ronaldo o De la Peña. Espero que el juego esté a la altura de lo que esperamos de él.
MaKe (e-mail)



Cierto, el retorno de PC Fútbol es una noticia excelente para cualquiera que alguna vez haya disfrutado con la gestión futbolística. Aquí tenemos unas ganas locas de fichar a Rooney y Milan Baros y llevar a nuestro Tomelloso al lugar que sin duda le corresponde: la previa de la Liga de Campeones... como mínimo.

A salto de mata

Tengo desde hace meses *Indiana Jones y la tumba del emperador* y llevo mucho tiempo atascada en el primer nivel, en el punto donde hay que hacer unos dobles saltos de una a otra cadena. Siempre me caigo al agua. Algunos juegos son casi imposibles de pasar sin aplicar trucos. De Internet obtuve un truco para *Indiana* por el que añadiendo una palabra a un fichero del juego consigo modo dios y munición y oxígeno infinito. Pero, por desgracia, estos "dones" no tienen nada que ver con el salto, y por ello sigo atascada. Me gustaría saber si hay truco o similar o si lo puedo encontrar en alguna revista.
Clara María Bueno. Oviedo

Curiosamente, el primer nivel del juego es posiblemente el más difícil. Nosotros conseguimos pasar la sección de las cadenas a base de paciencia y calculando al milímetro cada uno de los saltos a realizar. Si no lo consigues, descarga el archivo que encontrarás en http://avault.com/cheats_new/cheat_temp.asp?source=indyemp&type=dld1. Descomprímelo en el directorio raíz del juego y, una vez empieces con él, carga la partida llamada PiZZaDOX. Así tendrás acceso a todas las misiones.

Así se hace

Escribo para hablaros de *Sacred*. Me decidí a comprarlo pese a tener poca información sobre él por su bajo precio (19,95 euros). Al ver su manual a todo color y con una calidad de impresión más que buena, me di cuenta de que el juego prometía. Luego comprobé que ¡se sale!, tanto en su modo on line como en el individual. Puedo afirmar que es uno de los mejores juegos que he tenido junto con otros como *Diablo*, *Warcraft*, *Baldur's Gate*, *GTA* o *Need for Speed Underground*.
Además, sale 30 o 40 euros más barato, algo curioso, ya que no entiendo la diferencia: gráficamente es excelente, está doblado al castellano por los que dan voces a actores y actrices como Nicole Kidman y la historia es, en mi opinión, mucho mejor que la de *Diablo*. Quiero agradecer a FX Interactive su gran labor y animar a las otras compañías a hacer juegos tan buenos e innovadores como *Sacred*.
Marc Esquius (e-mail)

Sacred es un juego por el que hemos venido apostando desde que cayó en nuestras manos, una de las gratas sorpresas en lo que llevamos de año. Estamos de acuerdo contigo en que los títulos que de verdad valen la pena no siempre son los más caros.



Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.





EL GIGANTE DEL BALÓN



Dos de los grandes triunfadores de la última Eurocopa: España e Italia.

Pro Evolution Soccer 4

DEPORTES

Evidentemente, si un juego tiene éxito en sus tres primeras entregas, ¿por qué pararse ahí? Además, si el anuncio de la cuarta entrega coincide con momentos cumbre del deporte rey, la ocasión viene que ni pintada. Es el caso de *Pro Evolution Soccer*, que anunció su cuarta entrega coincidiendo con la reciente Eurocopa y aprovechando la celebración de la Copa América. Un *Pro Evolution Soccer 4* que, según afirman desde Konami, "supondrá un paso de gigante en la franquicia *Pro Evolution* y en los juegos de fútbol en general". Eso sí, de momento las novedades no parecen justificar palabras tan altisonantes, aunque tenerlas las tiene.



El lanzamiento de faltas promete ser una de las sustanciales mejoras del nuevo *PES4*.

Para empezar, un nuevo sistema de lanzamiento de faltas y penaltis (algo de lo que debería tomar buena nota Beckham). Además, los jugadores dispondrán de más características individuales, de forma que, aunque éstas no aparezcan en pantalla, se podrá apreciar en la manera en la que cada uno de los futbolistas va a moverse sobre el terreno de juego (con o sin balón). Una sensación de "individualismo" que vendrá reforzada por el modelado de los rostros, un aspecto al que se está dedicando especial atención. Además, a medida que transcurra el partido, la vestimenta de los futbolistas se irá ensuciando progresivamente de forma que acaben hechos un cromo.

Sin embargo, uno de los aspectos que los aficionados al juego llevan tiempo pidiendo todavía no ha sido confirmado por Konami. Se trata de los partidos on line, algo que habrá que esperar en próximos comunicados para ver si, finalmente, salta al terreno de juego. En todo caso, al menos esta vez no nos han hecho esperar unos cuantos meses para confirmar que *PES4* no sólo saldrá para consolas de no-tan-nueva generación sino también para PC.

SAM FISHER VIAJA A LA 2ª GUERRA MUNDIAL

ACCIÓN

Airborne Troops

De WideScreen Games no teníamos noticias desde ese *Frank Herbert's Dune* que acumuló más silbidos que aplausos allá por 2001. Recuperados del batacazo, se presentan con un juego que huele a apuesta sobre seguro. Acción en tercera persona que ofrecerá dos posibilidades al jugador: pasar las misiones con sigilo, buscando las sombras o bien disparando a lo loco a todo nazi que aparezca en pantalla. Sí, nazi, ya que *Airborne Troops* estará ambientado en los días previos al desembarco de Normandía. Puedes suponer que tus misiones irán desde la típica infiltración en campamentos enemigos para conseguir documentos confidenciales a la huida por patas que te llevará hasta las habituales catacumbas francesas.



El éxito o fracaso vendrá marcado por el diseño de la IA enemiga y por las animaciones de un personaje principal que en la versión que hemos probado aún acusaba algo de rigidez. Eso sí, el discreto nivel gráfico quedará compensado con unos requisitos recomendados que lo harán accesible a todo tipo de ordenadores.



¿En qué famosa isla europea nació la Mafia?

☐ Ibiza ☐ Sicilia ☐ La Atlántida

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IMMpress
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IMMpress antes del 5 de septiembre e indicar "Concurso Gangland" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de septiembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de noviembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

TENISTAS A MEDIDA

Top Spin

DEPORTES

Después de Wimbledon, las pelotitas volverán a botar en nuestros compatibles con *Top Spin*. Microsoft y Atari han alcanzado un acuerdo para trasladar a PC este juego de tenis para Xbox en conversión a cargo de los estudios franceses Power and Magic Developments.

Top Spin es un título en la línea de *Virtua Tennis*: jugabilidad rabiosa y ágil pero con un amplio margen para los golpes precisos. Además, incorpora un tipo de movimiento que permite arriesgar en los golpes, con resultados espectaculares o frustrantes según tu colocación y tu rendimiento.

Top Spin incluirá una modalidad de carrera profesional que permitirá crear a un tenista desde cero dotándolo no sólo de un nombre, sino también de estilo, aspecto y otros detalles menores (como el hecho de ser zurdo o diestro). Y todo esto, con un elenco de jugadores internacionales como Lleyton Hewit o Anna Kournikova.



El tenis, ese juego en el que unos niños se dedican a recoger lo que otros tiran.

ESCUADRAS DE FUTURO

Alpha Black Zero

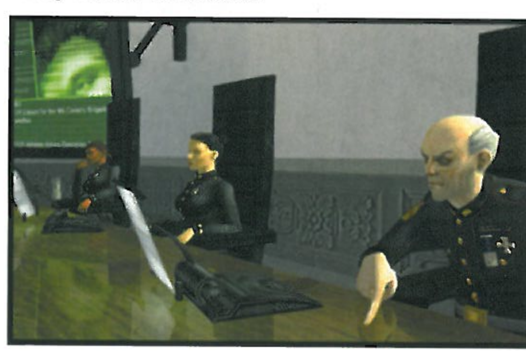
ACCIÓN

Hasta ahora sabíamos que Holanda era tierra de libertades y que producía buenos jugadores de fútbol. Pues bien, Khaleon quiere demostrar que el país de los tulipanes también puede dar a luz grandes videojuegos. Su primera apuesta, que llevaba terminada más de un año, ha encontrado finalmente distribuidora (Friendware) y se editará antes de que acabe el verano.



Aunque digan que esto es el año 2366, recuerda muy mucho al Kremlin.

Ambientado en el año 2366, *Alpha Black Zero* será un juego de acción por escuadras en tercera persona. Sus principales bazas serán unos escenarios de grandes dimensiones que alternarán exteriores con interiores sin necesidad de echar mano de las pantallas de carga, todo ello por obra y gracia del motor gráfico de *Serious Sam*. Además, cada nivel tendrá una gama cromática determinada (rojo, verde, azul), un detalle con el que sus creadores pretenden desmarcarse de propuestas más realistas.



A LA CARRERA

SE OFRECE CASTILLO

id Software se ha tomado su tiempo para recuperar los tiros y zombis del castillo Wolfenstein, pero parece que tras terminar *Doom 3* ya están a punto para el regreso. Eso sí, el consejero delegado Todd Hollenshead advertía de que no serán ellos los encargados de traer *Return to Castle Wolfenstein 2* a la vida, sino un estudio subcontratado que podría ser Splash Damage.

ARTURO EL PROLÍFICO



Ahora que se avecina otra película hollywoodiense dedicada al Rey Arturo, los estudios se disponen a desempolvar Camelot hasta el último pixel.

Tras el *King Arthur* para consolas viene ahora el anuncio de *King Arthur: Pendragon Chronicles*, un ETR en el que deberás llevar al susodicho Arturo y dominar a pictos, sajones y criaturas mitológicas.

PÓNGAME ESA CURVA



Ya calienta motores la secuela de *Trackmania*, un curioso juego de carreras a medio camino entre el Scalextric y los espectáculos acrobáticos que levantó no pocos elogios hace unos meses. *Trackmania Sunrise* será el encargado de aprovechar el acelerón con unas novedades que se centrarán en el manejo y la velocidad del coche.

¡APARTA, ESCOCÉS!



Cada vez hay más títulos dispuestos a hacerle sombra al rey Colin. El último de ellos es *Euro Rally Champion*, que buscará hacerse un hueco ofreciendo un modo especial en el que primará la espectacularidad de saltos y los derrapes. Eso sí, sin dejar de lado opciones como contrarrelojes y campeonatos varios.

DE TUNING

CARRERAS

Need for Speed Underground II

No podía ser de otra forma. Si el tirón del fenómeno tuning hizo posible una segunda parte de una película tan (para decirlo suavemente) "especial" como *Fast and Furious*, era de esperar que EA continuase su estupendo *Need for Speed: Underground*. Más carreras callejeras, más modificaciones, más diseños chabacanos, más chicas estupendas. Y todo al ritmo de la música más cañera y potente del momento.



La principal novedad de esta segunda parte será un modo de juego en el que vas a poder deambular libremente por cinco distritos de una gran ciudad. En sus calles irás encontrando diferentes zonas de interés en las que podrás hacerte con una serie de objetos (portadas de revistas, nuevos componentes, más pegatinas...). Al mismo tiempo, te encontrarás con otros corredores a los que retar en salvajes carreras callejeras. Todo para conseguir el más grande y noble de los objetivos: forjarse un nombre en el competitivo mundo de los automóviles tuneados. Vamos, que estás a un paso de convertirte en el rey sin corona del asfalto.

PARA NO DORMIR

Silent Hill 4: The Room

AVENTURAS

Otro juego que ha vivido bastante y con suficiente éxito como para engendrar una cuarta entrega es *Silent Hill*. La veterana saga volverá a ofrecer con *The Room* una ración generosa de zombis, pesadillas y malos ratos no aptos para estómagos delicados. El argumento de *The Room* girará alrededor de Henry Townshend, un pobre diablo que queda atrapado en su propio apartamento. Un apartamento que, como no podía ser de otro modo, está más que maldito. Así que para salir de él acabará viajando por portales dimensionales y adentrándose en mundos donde los horrores sobrenaturales abundan. En definitiva, otro planteamiento tan surrealista como retorcido para dar nueva forma al que ya es, por mérito propio, el decano de los juegos de terror y supervivencia.



"Si no fuera porque estoy solo, diría que alguien me vigila..."

CAMBIO PARCHE POR BOMBA

SABOTAIN

ACCIÓN

Sabotain: Break the Rules parecía perdido en las catacumbas del desarrollo, pero Akella, creadores de *Sea Dogs* y *Piratas del Caribe*, han retomado ahora las riendas de este curioso juego de acción.

Este título nos situará en medio de un conflicto de proporciones siderales entre el Imperio Galáctico y la Confederación de Mundos Independientes. Por suerte, aquí no habrá que destruir planetas sino limitarse a algo más asequible: como agente a sueldo del Emperador, tocará sabotear a conciencia las muy bien protegidas instalaciones enemigas.



EL COCHE DE TUS SUEÑOS

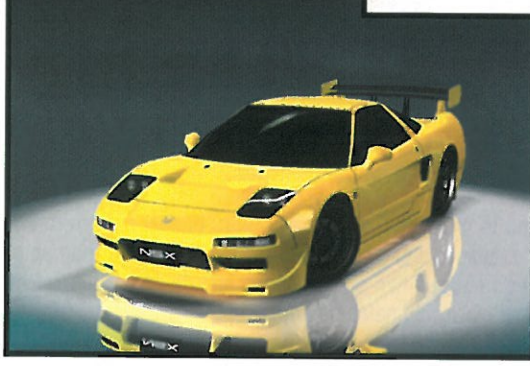
Juiced



De manos de Acclaim nos llega *Juiced*, un juego de tuning y carreras callejeras dispuesto a hacer la competencia al exitoso *Need for Speed: Underground*. Con cerca de 50 coches para conducir, desde un sencillo Clio o un Corsa a maravillas como el Corvette o el Honda NSX, y cientos de modificaciones para personalizarlos y mejorar su rendimiento, los amantes de la velocidad están de enhorabuena. El objetivo del juego es hacerse con el respeto de las bandas que controlan cada barrio de la ciudad, mientras consigues dinero para mejorar tus coches y aumentar tu colección con nuevos modelos.



...y así de bien va a lucir sobre el asfalto.



Así de fardón va a ser tu bólido...

MÁS Y MEJOR

Total Club Manager 2005

DEPORTES

Electronic Arts ha presentado la primera versión jugable de *Total Club Manager 2005*, el manager de fútbol asociado a *FIFA* que este año ofrecerá grandes novedades. La más notable será el banquillo interactivo, que permitirá ver los partidos con diferentes cámaras y velocidades, así como todos los partidos de la jornada o las mejores jugadas de los mismos (hasta un máximo de tres al mismo tiempo). Asimismo, quienes jueguen con *TCM* y *FIFA* combinados podrán ver cómo las lesiones de los jugadores en *FIFA* se trasladan a *TCM* automáticamente.

EA ha contado en esta edición con antiguos miembros de los equipos de desarrollo de *Championship Manager* y *Manager de Liga*, que han establecido un impresionante sistema de actualización de la base de datos para que todo el contenido del juego sea tan realista como puede serlo. Miles de jugadores y 1.700 equipos estarán representados en *TCM*, con 33 atributos por jugador a los que hay que sumar 26 de personalidad.



Manchester- Portsmouth en la apertura de la nueva temporada *Total Club Manager*.

A LA CARRERA

EL OTRO AMÉRICA



American McGee, el reputado creador de títulos como *Alice*, se ha convertido en el productor de *Scrapland*, el juego de aire futurista y vocación cómica diseñado por los estudios españoles de Mercury Steam. El señor McGee asegura que se quiso implicar en este proyecto en cuanto conoció al equipo y vio el juego.

MASTER EN SUPERVIVENCIA

Fallout, el padre de los juegos de rol post-apocalíptico, parece dispuesto a sobrevivir a lo que le echen. *Fallout 3* fue anunciado hace ya casi tres años, pero en 2003 los estudios de Black Isle tenían que echar el cierre. Sin embargo, Interplay saltaba hace unos meses diciendo que se publicaría... hasta que también Interplay se hundió. Ahora es Bethesda Softworks quien toma las riendas de nuevo y garantiza desarrollo y edición.

DESEMBARCO INMINENTE



Axis & Allies tiene ya asegurada su presencia en nuestro país. Al parecer, Atari ha conseguido los derechos para la distribución de este juego de ETR desarrollado por los creadores de la saga *Kohan*. Inspirado en un juego de mesa muy popular en EE.UU., *Axis & Allies* te permitirá dirigir los designios de las grandes potencias de la Segunda Guerra Mundial.

UNA DE RETRASOS

Unos se acercan y otros se alejan. Es el caso de *Silent Hunter III* y *Dungeon Siege II*, que van a ver retrasado su lanzamiento. El primero, hasta principios de 2005 al parecer porque sus desarrolladores quieren incluir campañas dinámicas a petición de la comunidad de jugadores. El segundo, hasta mediados de 2005 y, por lo visto, sin ninguna razón en particular.



AL ESCONDITE INGLÉS

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron

ACCIÓN

Los chicos de Illusion Softworks quieren sacar pecho y darle un nuevo impulso a su *Hidden & Dangerous 2*, el juego de acción táctica situado en la Segunda Guerra Mundial. *Sabre Squadron* es el nombre de la expansión recientemente anunciada, una expansión que, si tenemos que hacer caso de lo prometido, se acercará más a una secuela que a una ampliación cualquiera. Para empezar, nueve misiones nuevas, ambientadas en cuatro escenarios distintos: Libia, Borgoña, Sicilia y La Rochelle. Unas misiones basadas en acciones reales que tuvieron lugar en esa época, como la Operación Chestnut que se encargaría de cortar transmisiones y puentes con la península itálica para preparar el desembarco aliado en Sicilia. O la Operación Houndsmith que los SAS llevaron a cabo en las cercanías de Dijon para provocar el caos en la retaguardia alemana tras el desembarco de Normandía.



De momento, esta bonita postal es la única imagen de *Sabre Squadron* que se ha mostrado.

Además, los componentes del Escuadrón Sable contarán con una IA mejorada, que les permitirá buscar cobertura en cuanto estén heridos o utilizar las armas y granadas con mayor realismo, por poner sólo dos ejemplos. Y a todo esto hay que sumarle hasta ocho mapas multijugador y un nuevo modo cooperativo que, según el jefe de desarrollo Alexander Sila, "será la bomba". Bomba que debería estallar, por cierto, a finales de año.

VETE AL INFIERNO

ACCIÓN

Painkiller: Battle Out of Hell

Las hordas del infierno ya pueden irse preparando, porque el sanguinario protagonista de *Painkiller* está dispuesto a visitarles por segunda vez. *Battle Out of Hell* es el explícito título de esta primera expansión, que volverá a cargar las armas y la adrenalina en 10 nuevas misiones con abundancia de enemigos. La historia (si es que importa) arrancará allí donde lo dejaba el juego original, aunque lo verdaderamente significativo no es el argumento sino todas las novedades en el combate. Así, *Battle Out of Hell* vendrá con unos jefes de final de nivel mucho más grandotes y fortotes de lo que vimos en el original, aunque para compensar también se renovará el arsenal de armas a tu disposición. Esta ampliación, que debería estar lista antes de Navidades, incorporará también nuevos modos multijugador así como el editor de mapas que los mismos desarrolladores han empleado, de forma que el invento puede tener mucha vida garantizada.



De un tiempo a esta parte, las criaturas del averno lo tienen más crudo que nunca.

GUERRA DILATADA

Blitzkrieg: Rolling Thunder

ESTRATEGIA

En Nival Interactive parecen decididos a sacarle algo más de partido a *Blitzkrieg 2*. Aquí tenemos una segunda expansión que, tras *Burning Horizon*, vendrá a recrearse en las batallas de soldaditos de la Segunda Guerra Mundial. Esta ampliación, titulada *Rolling Thunder*, ofrecerá entre otras cosas una campaña compuesta por ocho misiones en las que el expeditivo General Patton será uno de los protagonistas. Si no le fallan los blindados, el señor del puro debería llegar a nuestras tiendas antes de que acabe el año.



Está claro que la guerra del 39 sigue siendo la mar de rentable.

GANADORES CONCURSOS

GOLDENLAND

Javier Jiménez, Madrid - Mª Isabel Arenas Grande, Alicante - David Calvo Garcia, Ciudad Rodrigo (Salamanca) - Mercedes González Torralvo, Priego de Córdoba (Córdoba) - Guillermo Reyes Martínez, Tacoronte (Sta. Cruz de Tenerife) - Luis Uchiyama Díaz, Valdefierro (Zaragoza) - Iñigo Sanz Peña, Logroño (La Rioja) - Iván Manuel Ramallo Fernández, Vilagarcia de Arousa (Pontevedra) - José Antonio Otero, Amurrio (Álava) - Pablo Babarro González, Ourense - Jon Villada Pelayo, Bilbao (Vizcaya) - Javier Daniel Arias Sal, Fresneda-Siero (Asturias) - Jaime Caballero Moreno, Lucena (Córdoba) - Juan Carlos Sánchez de la Serrana Zaldivar, Manzanares (Ciudad Real) - Carlos Hermógenes Lax Vidal, Murcia - Francisco Hernández Rojas, Los Barrios (Cádiz) - Bastián Wilson Brizuelo, Garrucha (Almería) - Alexander Maqueda Solaun, Calahorra (La Rioja) - Enrique Gerardo Murcia Martín, Elche (Alicante) - Mª Blanca Nieves Sáiz López, Villarcayo (Burgos) - Pablo Tirados Nogueiro, Gijón (Asturias) - Marta López Corchado, Sevilla - Germán Pallardó Roca, Picanya (Valencia) - Ricardo Mateos Cabrera, Calella (Barcelona) - Jaume Simó Payeras, Pollença (Mallorca) - Aarón Lansac Mateos, Zaragoza - Ismael Gómez Donoso, Mislata (Valencia) - José F. Mayordomo Palomar, Madrid - Ramez Muharram Rey, Madrid - Adrián Martínez Salido, Alcalá de Henares (Madrid)

PERIMETER

Juan Pablo Gil Alonso, Alicante - Víctor González Casas, Burela (Lugo) - Katia Navazo Sartorio, Burgos - Esperanza López Villada, Albacete - Eduardo Novillo Dones, Villacañas (Toledo) - Andrés Azor Soler, Aguilas (Murcia) - Juan Emilio Monfort Cerezo, Burriana (Castellón) - Mª Ángeles García Gómez, Catarroja (Valencia) - Francisco José Seoane Pestaña, Madrid - Pablo Fernández Herbosa, Torrelavega (Cantabria) - Luis Rafael Martínez Paz, Almería - Ángel Germán López, La Mojonera (Almería) - Evencio Braña Alonso, Burela (Lugo) - Juan Meneses, La Nucia (Alicante) - Víctor Benedicto Cerdá, Alcoy (Alicante) - Eduardo Jiménez García, Badalona (Barcelona) - Javier Rivera Velasco, Benalmádena (Málaga) - Nicolás Díaz Vázquez, El Cerro de Andévalo (Huelva) - Sergio Ramón Belmonte, Albatera (Alicante) - David Ortega Ramos, Villaverde Alto (Madrid)

ENCUESTA LOS MEJORES 2003

José Carrasco Gutiérrez, Barcelona - Irene Lazo Ruiz, Valladolid - Dani Colomé Abruña, Esplugues de Llobregat (Barcelona) - José Ignacio Bonachia Martínez, Salas de Bureba (Burgos) - Jorge García Bautista, Altea (Alicante) - José Mª Menéndez Alonso, Tapia de Casariego (Asturias) - Rodrigo Calvo Blázquez, Burgohondo (Ávila) - Fco. Javier García Jurado, Dos Hermanas (Sevilla) - Óscar López de la Fuente, Vilanova i la Geltrú (Barcelona) - Antonio Ballesteros Montes, Priego de Córdoba (Córdoba)

FE DE ERRATAS : En el pasado número publicamos el análisis de *Besieger* sin incluir la nota que le había dado el analista, E- Artigas. Pues bien, era un 6.

A LA CARRERA

RECLUTAS DE TECLADO



Los militares estadounidenses parece que le han pillado el gustillo a esto de los videojuegos. Tras el éxito de *America's Army* y sus adaptaciones ahora han optado por crear un estudio de desarrollo interno que se encargará de crear juegos enfocados al entrenamiento y preparación de los soldados.

GOD SAVE THE QUEEN



¿A rey muerto rey puesto? A la feria londinense de los videojuegos, la ECTS, le ha salido un serio competidor en la misma ciudad y en los mismos días. Game Stars Live es el nombre del evento que ya ha empezado a reunir a algunos de los principales nombres de la industria, como EA, Atari o Ubi Soft.

ROLLOS DE PELÍCULA

Tres son las nuevas producciones que, tras su paso por los monitores, van a dar el salto a la gran pantalla. Por un lado, la saga *Driver* será trasladada por las mismas productoras que trajeron *Resident Evil*, mientras que New Line Cinema será quien asuma la adaptación fílmica de *Vampire*. Y luego está John Woo, quien se encargará de dirigir la película basada en *Rainbow Six*.

EN CARNE Y HUESO



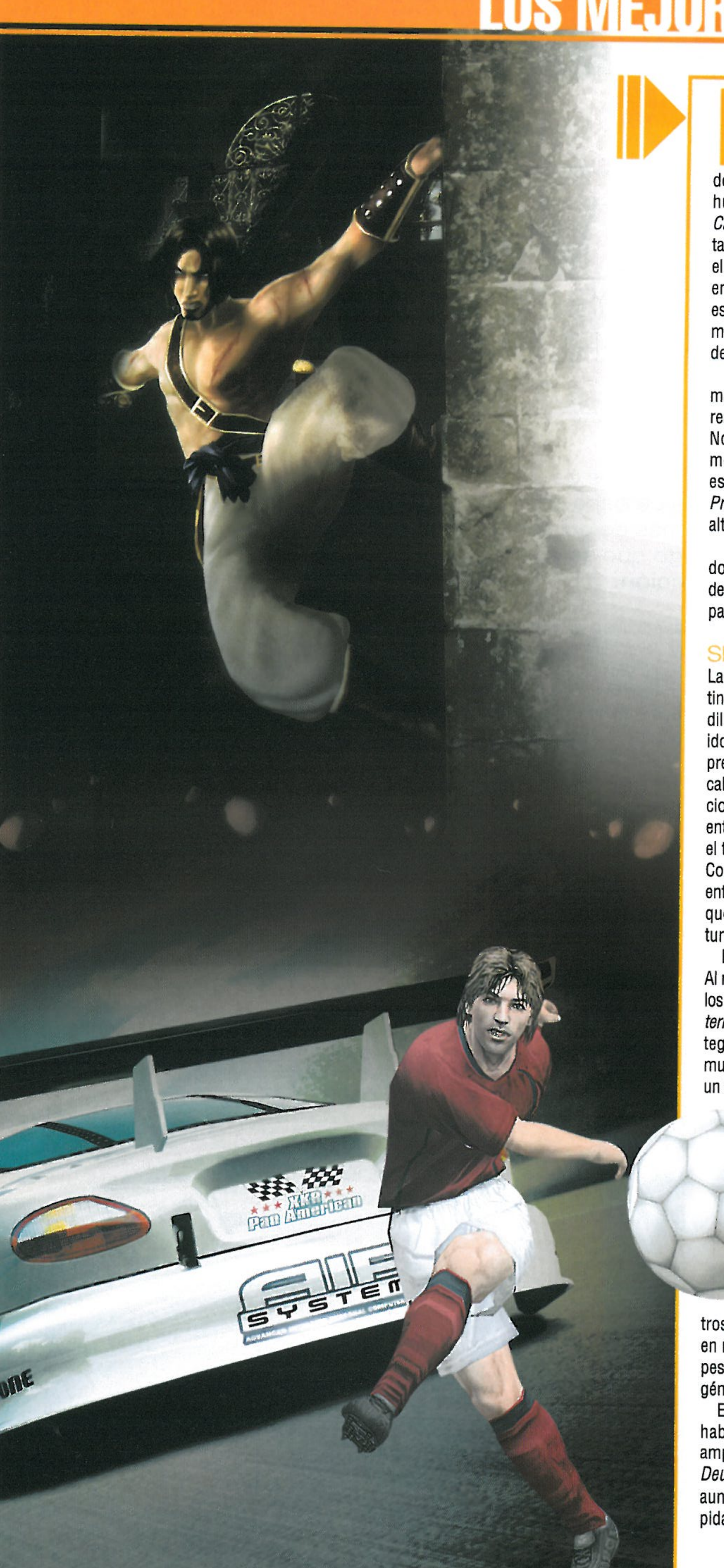
Wildlife Park y *Seaworld Tycoon* están dispuestos a fomentar el conocimiento de los animales no sólo mediante los bits sino también en la vida real. Gracias a una iniciativa entre Nobilis Ibérica y varios parques temáticos y zoológicos de España, ahora con cada uno de estos juegos se incluye una entrada infantil para visitar uno de estos recintos.



LOS MEJORES 2003-2004

LOS TÍTULOS IMPRESCINDIBLES

¿Qué ha dado de sí la cosecha de videojuegos del último año? Ya tenemos el veredicto tanto del equipo de analistas de Game Live como de los lectores **sobre qué títulos merecen** situarse bajo **los focos. Género a género**, desgranamos el mejor alimento lúdico para tu ordenador.



Los dos últimos años, nuestro título de mejor juego de la temporada fue a parar a dos entregas sucesivas de la serie *Grand Theft Auto*. Pero aunque en estos doce meses hubiera aparecido un nuevo *GTA*, lo hubiera tenido muy difícil para competir con *Caballeros de la Antigua República*, el juego que tanto analistas como lectores han coronado como el mejor de la temporada. Técnicamente, se podría encuadrar en el género de rol, pero pertenece a esa nueva hornada de productos mestizos que van más allá de pautas genéricas y se adaptan a estilos de juego diferentes.

La acción vuelve a ser, un año más, el género más dinámico, con títulos que logran un grado de realismo e inmersión cada vez más sorprendente. No es de extrañar que cuatro de los diez juegos mejor valorados por los lectores pertenezcan a este género y otros dos (el propio *Caballeros* y *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*) incluyan altas dosis de acción.

En un mercado plagado de secuelas y licencias, dos juegos sin pedigrí (*Far Cry* y *Call of Duty*) han demostrado que el talento no tiene por qué ir acompañado de apellido conocido.

SIN FRONTERAS

La estrategia ha vivido un año de redefiniciones continuas, con propuestas innovadoras y un auténtico diluvio de elementos de otros géneros que se han ido incorporando a la matriz estratégica, no siempre con éxito. De tanta alquimia y tanto mestizaje, cabe mencionar el cruce entre estrategia convencional y rol que nos deparó *Spellforce* y esa mezcla entre estrategia y casi todo lo demás que aportaba el tan innovador como desconcertante *Perimeter*. Como viene siendo habitual, el tiempo real arrasa entre las preferencias de los usuarios, aunque aún queda espacio para juegos que apuestan por los turnos, como *Combat Mission 3* y *Silent Storm*.

La producción española ha vuelto a ser escasa. Al menos, entre lo poco editado ha habido dos títulos de muchísima calidad, *Commandos 3* y *The Westerner*. De hecho, el primero ha sido el juego de estrategia más votado por los lectores. Y es que en muchos casos, el éxito comercial se ha traducido en un buen resultado en la votación popular. Otros dos ejemplos de ellos son *Imperivm II* y *Max Payne 2*.

Todo un fenómeno de ventas ha sido también *Need for Speed: Underground*, el juego de carreras más popular de largo. Con él irrumpe una nueva moda, el tuning, en el mundo del ocio informático. Otro detalle a tener en cuenta esta temporada ha sido la llegada a nuestros PC de *Pro Evolution Soccer 3*, el primer título en muchos años que desafía con argumentos de peso el predominio abrumador de EA Sports en el género de deportes.

Entre las decepciones, no podemos dejar de hablar de dos secuelas que habían despertado amplias expectativas, la de *Broken Sword* y la de *Deus Ex*. Y, cómo no, la del último *Tomb Raider*, aunque esta serie ya se ha acostumbrado a dilapidar sin recato su antiguo prestigio.



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO
ROL

DESARROLLADOR: BIOWARE • EDITOR: PROEIN • PRECIO: 49,95 € • LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

DE OTRA GALAXIA

Game Live no es uno de esos colegios de pago donde las notas se regalan a los niños de papá. Por eso **han sido necesarios tres años** y más de quinientos juegos **para dar con el segundo juego** que se queda **a** tan sólo medio **punto de la perfección.**

Sería fácil hacer liquidación de los méritos acumulados por *Caballeros de la Antigua República* afirmando que no sólo se trata del mejor juego de esta temporada, sino de la aventura espacial más apasionante vivida en los últimos veinte años en ordenadores y salas de cine. Pero decir esto y callarse viene a ser más o menos lo mismo.

A seis meses de su lanzamiento el juego ya se puede contemplar desde una distancia que permite enfocar mejor. Ha llegado el momento de ir más allá del elogio fácil e intentar averiguar cuáles son los méritos adicionales de un juego que, y esto es obvio, cuenta con un apartado gráfico excepcional y el sello de calidad superlativa propio de una compañía como BioWare.

EVITANDO EL NAUFRAGIO

Cuando llegó *Caballeros*, la saga *Star Wars* andaba en mínimos históricos. De las nuevas películas el comentario habitual era: "drama del gordo y decepción de la buena"; en cuanto a los últimos juegos, unos se habían ahogado por ambiciones incontroladas (*Galaxies*) y otros por todo lo contrario, una falta alarmante de riesgo (*Jedi Academy*).

Ante este panorama de escepticismo general y amago de depresión, quién iba a apostar ni medio euro a un juego cuyo paso por varios E3 había sido, siendo benévolos, descorazonador, y que ubicaba la acción 4.000 años antes de que empezase la historia de papá y mamá Skywalker. Es decir, no había cameo posible, no había vínculos entre lo que íbamos a jugar y tanto habíamos disfrutado viendo.

Si BioWare cotizase en bolsa, pocos habrían comprado acciones. Grave error.

Rol



En el juego no podía faltar el típico tugurio galáctico.

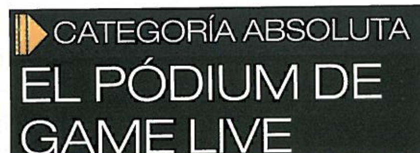
Semejante rival deja exhausto incluso al más avezado de los Jedi.

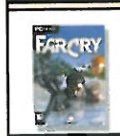


Es necesario vestirse de patrullero Sith para pasar por algunos lugares.

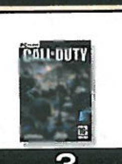
CATEGORÍA ABSOLUTA

EL PÓDIUM DE GAME LIVE









2	1	3

La riqueza narrativa y un sinfín de detalles han aupado a *Caballeros de la Antigua República* a lo más alto. *Far Cry*, el nuevo referente en cuanto a gráficos e inteligencia artificial, y *Call of Duty*, un juego capaz de hacer que te sientas inmerso en un conflicto bélico, completan el podium.



➡ Antes de convertirnos en Jedi, sufriremos de lo lindo con algunos enemigos.

➡ Un Jedi debería ser capaz de pilotar un trasto así con los ojos cerrados.

Los *Caballeros* llegaron para destrozar los pronósticos, demostrando que *Star Wars* todavía era una vaca con mucha leche en su interior, sólo había que saber cómo exprimirla.

BAÑO DE ÉPICA

Está claro que no hay buen juego de rol sin un gran guión detrás, y éste tiene uno de esos guiones que debería servir de manual para todo aquel que empieza en esto.

Primer mérito, trasladar con éxito el mundo dual creado por Lucas sin caer en el simplismo de la serie *Jedi Knight*. Aquí, cuando el jugador debe elegir entre resolver las misiones utilizando el Lado Bueno u Oscuro de la Fuerza, se ve sometido a un debate moral, de baja escala, eso sí (que el videojuego aún no da para tanto), pero que supone un enorme paso adelante respecto a cualquier otro título, demostrando que ética y acción no son incompatibles.

Su segunda gran virtud, los personajes. Cada uno de ellos tiene una personalidad diferenciada que resulta evidente en los diálogos: hay un creído, un tosco, pasando por un irónico o un sumiso. Todos juntos consiguen renovar el interés por unas conversaciones en las que el jugador ya no acude al rescate de la tecla ESC.

Además, como buenos héroes que son, la historia vivida les hace cambiar. Dos ejemplos: el viaje del Wookie a su antiguo hogar en el que se exponen sus problemas familiares o la relación entre Carth y Calo Nord, que empieza siendo de desconfianza y acaba, si Carth elige ser Jedi bueno, en una amistad que ya quisieran Hans y Luke.

El último gran aplauso que se merece este guión va a parar a las subtramas. Sí, aquellas misiones que pueden resolverse o no, sin que la historia principal se vea afectada. Especialmente memorable es la aventura de una granjera desesperada por encontrar al robot que le construyó su marido antes de morir para que le hiciese compañía, o aquel en que debemos convertirnos en Perry Mason para resolver un caso de homicidio involuntario.

Dilemas morales, personajes duales y misiones alternativas, tres virtudes sorprendentes a las que sumar una de más previsible, la calidad de la trama principal: épica de Jedis y Siths llena de traiciones y revelaciones inesperadas que cuenta con un malo malísimo que acumula más carisma que los últimos veinte villanos creados por el propio Lucas.

CIUDADES DE BOLSILLO

Con personalidad. Así se hacen las obras maestras. Y es que

EL TOP TEN DE LOS LECTORES

1. STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA (6,93%*)
2. CALL OF DUTY (6,91%*)
3. FAR CRY (6,82%*)
4. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (6,18%*)
5. PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO (4,95%*)
6. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN (4,02%*)
7. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE (3,27%*)
8. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA (3,19%*)
9. PRO EVOLUTION SOCCER 3 (3,18%*)
10. UNREAL TOURNAMENT 2004 (2,73%*)

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por todos los juegos.

EL PÓDIUM DE GAME LIVE (ROL)


2


1


3

Nadie ha conseguido esta temporada hacerle sombra a *Caballeros de la Antigua República*, un juego redondo se mire por donde se mire. Tampoco ha habido discusión respecto al segundo puesto. Las únicas dudas de nuestros analistas se han referido al tercero, que consigue *Arx Fatalis* con una mínima ventaja sobre *Golden Land*.

AL DETALLE

	Diseño	Guión	Originalidad	Adictividad	Gráficos	Sonido	Multijugador	Personajes	TOTAL
CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	10	10	8	10	9	9	-	7	9,5
EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL	9	6	6	8	8	8	-	10	8
ARX FATALIS	8	7	7	8	7	7	-	7	7,5



Compartiremos con Bastila algo más que bellos atardeceres.

NO SÓLO ES EL MEJOR JUEGO DE ESTA TEMPORADA, SINO EL MEJOR EPISODIO DE STAR WARS DE LOS ÚLTIMOS VEINTE AÑOS


Toda la clásica fauna Star Wars está presente en este juego.

mientras media industria seguía los dictados de *GTA*. Es decir, creaban ciudades en las que se sacrificaba calidad por extensión. BioWare se alejó de esta tendencia construyendo una serie de escenarios de reducido tamaño pero de increíble factura. Cada planeta cuenta con una temática diferenciada (bosque, agua, desierto) que los hace únicos. Además, muchos pueden visitarse a bordo del Ebon Hawk cuando uno quiera, y es que la linealidad en *Caballeros* está pero sin llamar demasiado la atención.

Ése, el hecho de conseguir que los tópicos del género estén presentes y pasen desapercibidos, es otro de los hallazgos del juego. No sólo por la distribución de las misiones, lineales aunque no lo parezcan, sino por el combate, que es por turnos pero puede jugarse como si fuera en falso tiempo real, o un sistema de inventario que satisface a los puristas pero que incorpora una serie de automatismos que facilita el trabajo a quienes no lo son.

Para que todos lo disfruten, así está pensado un título necesario para quienes aman la saga que lo inspira, el género que lo acoge y, sobre todo, para aquellos que aún dudaban de las posibilidades del videojuego.

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "El argumento es el mejor que ha tenido jamás un producto de la franquicia *Star Wars*".
2. "La interfaz de usuario es sencillamente perfecta y sus gráficos y efectos sonoros rebasan ampliamente los de la mayoría de juegos".
3. "Esta gran ópera galáctica es sencillamente soberbia".
4. "Despunta la ciudada recreación de los mundos en los que te mueves".
5. "Pocos títulos han conseguido llegar tan alto".

GAME LIVE 35 (DICIEMBRE 2003)

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES

EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL (10%*)	CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA (70%*)	GOLDEN LAND (8%*)
		
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de rol.

TIRADA DE REFLEXIÓN

Por J. J. CID

Un año más la escasez de títulos de rol facilita la elección de los mejores de la temporada. Aun así, *Caballeros, El templo del mal elemental, Arx Fatalis* y *Golden Land* seguirían destacando aunque la competencia fuese mayor.

El primero de ellos será recordado como uno de los grandes del género de todos los tiempos. Bioware plasmó el universo *Star Wars* en un juego de rol de forma soberbia. *Caballeros* ha resultado ser toda una ópera galáctica llena de personajes carismáticos, sugestivas situaciones y un sinfín de desa-fíos que el jugador debe hacer frente a golpe de D20.

En cuanto a *El templo del mal elemental*, puede considerarse como el acercamiento más fiel a lo que sería una partida real de lápiz y papel. Ofrece los combates mejor diseñados en un juego de rol informático y el master sigue al dedillo la edición 3.5 de las reglas D&D, aunque con la imaginación y capacidad narrativa propia de un guionista de *Ana y los Siete*.

Por su parte, *Arx Fatalis* rezuma aire a clásico añejo por todos los lados. No en vano sus creadores reconocen su admiración por *Ultima Underworld*. Lástima que tardara más de un año en ser editado en España. También *Golden Land* dejó un buen sabor de boca.

JUEGOS JAVA

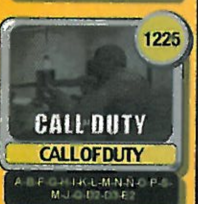
* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible

Envía un sms al **5099** con la clave **JUEGO60** (espacio) y el código del juego. ej SMS. JUEGO60 1009

O si lo prefieres, llámanos al: **806416861**, y pídenos tu juego.







+ JUEGOS:

HELICAB	1506	A-B-C-E-F-G-H-H3-I-Z4-K-M-N-Ñ-P-Q-Q2-Q3-S-T-T2-I2-W-X-Y-X2
NIGHTMARECREATURES	1086	Z-P-S-U-D2-D4-D3-E2
BLACKHOLE	1529	A-B-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U-S-X-X2
BRAINSTORM	1518	A-B-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P
DIAMOND DIG	1503	C-Z4-T-I2
PLASMA INFERNO	1526	A-B-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U-S-T2-W
MAGIC ELEMENTS	1511	Q2-Q3-A-B-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U-S-W
DELTA BOMBER	1507	A-B-C-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U-S-T-T2-I2-W
SKATE AND SLAM	1012	Y-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-R-T-I2
PRINCE OF PERSIA	1005	A2-B2-C2-Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-T-T2-H2-I2-W-W2
CHESS	1217	C-E-S-R-T-I2
PUZZLE BOMB	1067	C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T
JUMPING GIRL	1048	C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T
EARTH INVASION	1003	C-E-S-R-T-I2
SIX BROKEN WINGS	1007	C-R-T-I2
MOBILE FORCE	1205	A-B-C-E-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-
FISHING MANIA	1044	C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-S-T
CRAZY SKIPPING	1039	C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T
FALLEN ANGEL	1022	C-F-H-J-K-N-Ñ-P-S-T
RAIL RIDER	1006	C-E-R-T-I2

+ JUEGOS:

RAYMAN 3	1018	D2-E2-A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-Z-G2
DESAILLY PRO SOCCER	1020	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U
ITALIAN JOB	1216	Y-A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S-D2-D3-E2
XIII	1088	A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-Z-Z2-D2-D3-D4-V-X
COMBAT ZONE	1501	E3-E4-E-F-Z4-P-S-T-T2-I2-W-V
SIBERIAN STRIKE	1011	
SIX RAVEN SHIELD	1085	A-F2-B-E-G-H-K-M-N-Ñ-T2-W
FOOTBALL FEVER	1201	A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q
SNO-PRO	1210	Y-A-B-D-E-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-S-W
EXTREME SPEED	1041	F-H-K-N-Ñ-P
HONEY BOX	1045	C-F-H-J-K-N-Ñ-P-T
SPEED DEVILS	1014	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T-I2
COOCKIE MOON	1502	E3-E4-E-F-Z4-P-S-T-T2-I2-W-V
RAYMAN GOLF	1010	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T-I2-X-Z-W3-W-X2
YAO MING B... 2004	1706	Y-D2-E2-A-B-E-F-G-H-H3-K-M-N-Ñ-O-P-Z-S-X
TORA, TORA	1412	Q2-Q3-D5-A-B-E-F-G-H-H3-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-T2-W
PUKKLE	1414	Q2-Q3-A-B-E-F-G-H-H3-I-Z-K-M-N-Ñ-O-W3-T2-W-X-X2
SOLITARIO REAL	1415	Q2-Q3-Y-D5-A-B-E-F-G-H-H3-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-W3-T2-W-X-X2
OUTLAW	1413	Q2-Q3-D5-A-B-E-F-G-H-H3-I-Z-K-M-N-Ñ-O-W3-T2-W
REAL FOOTBALL2004	1090	D2-D4-D3-E2-A-B-E-F-G-H-I-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-U-Z2-S-G2-X-X2
MARBLE MIRACLE	1512	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z
JUNGLE COMMANDO	1513	A-B-C-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U-S-T-T2-I2-W
KATOO	1504	A-B-C-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-Q2-Q3-S-T-T2-I2-U-W-X-Y-X2
RABBITATOR	1537	A-B-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U-S
KUNG FU	1531	A-B-C-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-S-T-T2-I2-U-W
INFERNAL GATE	1533	A-B-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U
DUSTNDIRT-RALLYE	1519	F-P-U



TOP + BAJADOS:

1	PRINCE OF PERSIA Las arenas del tiempo	1281	D2-E2-A-F2-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-Z-Z2-D4-D3
2	TRAGACOCOS	1410	Q2-Q3-B-E-G-H-H3-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-W3-T2-W-X-X2
3	SOLITAIRE	1012	Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-J-K-M-N-N-P-L-T-I2-X-Z-X2
4	BAMM	1251	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z
5	SIBERIAN STRIKE	1011	Y-D2-E2-A-F2-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-T-I2-Z-D4-D3

+ JUEGOS:

BITRIX	1409	Q2-Q3-B-E-F-G-H-H3-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-W3-T2-W-X-X2
HOCKEY	1227	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U
SPEED CHASER	1500	Q2-Q3-Y-A-B-C-E-F-G-H-H3-I-Z4-K-M-N-Ñ-P-Q-S-T-T2-I2-W
ARDE VENUS	1400	A-B-G-H-I-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P
HERMES ODDISEY	1402	B-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O
CAT vs. DOG	1037	C-E-F-H-J-K-N-Ñ-P-T
ADVEN-TURER	1250	A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-Ñ-N-O-P-Q-U-Z
BLOCKBREAKER	1001	C-J-T-I2
MUSIC PANG PANG	1056	F-H-K-N-Ñ-P
GULO'S TALE	1017	Y-D2-E2-E-S
MONSTER MADNESS	1264	Y-D2-E2-E-S
SWAT SNIPER	1520	A-E-F-G-H-H3-I-K-M-N-Ñ-P-Q-U-S-W

TONOS POLIFÓNICOS

Envía un SMS al **5558** con la clave **POLITONO17** (espacio) y el código de la melodía
Ej. SMS: POLITONO17 MALO

TONOS

Envía un sms al **7788** con la clave **XTONO** (espacio) marca del móvil (espacio) y el código del tono
Ej. SMS: XTONO NOKIA MALO

LA + BAJADA:

MALO — *Malo · BEBE*

TOP	
Quiero ser · Antonio Orozco	QUIEROSER
Lola · Pastora	LOLA
Obsesión · Aventura	OBSESION
Dragostea din tei · O Zone	DINTEI
Fuego · Roser	FUEGO
Tragicomedia · Estopa	TRAGICOMEDIA
Oye el boom · David Bisbal	BOOM
Lo siento · Belinda	LOSIENTO
Let outside alone · Anastacia	OUTSIDE
NOVEDADES	
Dont tell me · Avril Lavigne	DONTELL
El sol no regresa · La 5º Estcn	REGRESA
Sirvame una... · C. quijano	COPITA
Guajira · Yerbabuena	GUAJIRA
Algo tienes · Paulina Rubio	ALGOTIENES
Hablando en plata · Melendi	ENPLATA
This love · Maroon 5	THISLOVE
Ay morena · Lengua secreta	MORENA
Ana · Guarana	ANA
Loko · Murfila	LOKO
CINE/TV	
Fragel Rock	FRAGEL
Aquí no hay quien viva	VIVA
La pantera rosa	PANTERAROSA
El exorcista	EXORCISTA
Mission Impossible	MISSION
VIDEOJUEGOS	
Simon the sorcerer	SIMON
Metal gear PS1-2	GEAR
Castlevania bloody tears	CASTLEVANIA
Final Fantasy VII	FANTASY
POP INTERNACIONAL	
Somewhere I Belong	BELONG
Opportunity Nox	NOX
Skater Boy	SKATERBOY
Beatiful	BEATIFUL
Good Times /Chic	GOOD
Out Of Time /Blur	TIME
Dont Know Why /Norah Jones	DONTKNOW
Believe /Cher	BELIEVE
Fighter /Christina Aguilera	FIGHTER

* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible — EJ SMS. COLOR26 ANIM153

Envía **COLOR26** (espacio) código de la imagen al **5099**

O si lo prefieres, llámanos al: **806416947**, y pídenos tu imágen.

LUISA

IMÁGENES ANIMADAS
















ANIM153 · ANIM116 · ANIM198 · 37617 · ANIM192 · ANIM184 · ANIM161 · IDARA · SALLY · GEMA













TELMA · ANIMA45 · KATE · BRENDA · ASTRID · SOFIA · SADIE · 39039 · ANIM201 · NANCY












CINDY · 37834 · MIRNA · YOLA · CHLOE · TASHA · BELISA · ANIM196 · CLEA · BARBARA









ANIM123 · 37380 · PAOLA · LANA · SADIE · RUBY · KAREN · TAINA · ANDREA · 37307

IMÁGENES ESTÁTICAS





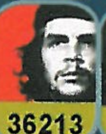







36170 · 35440 · 35687 · 35577 · 35846 · 35659 · 35540 · 35939 · 36164 · 36244












37545 · 36635 · 36213 · 35955 · 35492 · 36204 · 35495 · 35332 · 36234 · 36491





MEJOR JUEGO
ACCIÓN

DESARROLLADOR: CRYTEK STUDIOS • **EDITOR:** UBISOFT • **PRECIO:** 49,95 € • **LANZAMIENTO:** MARZO 2004

FAR CRY

LA PRÓXIMA GENERACIÓN

Ni compañía de renombre, ni franquicia de éxito. Y aún así, ha sido la propuesta más atractiva del año. Que tomen nota todas esas vacas sagradas que tanto ruido hacen al llegar y tan calladas se acaban yendo: **el camino a seguir empieza justo aquí.**

Acción

Sana o insana, asumida o negada, lo cierto es que los humanos vamos sobrados de envidia. Un ejemplo: ante cualquier cosa bella vamos corriendo a imaginarnos los defectos que equilibren la balanza. Si la chica es guapa, será idiota. Si el plato de comida está cuidado, nos dejará con hambre. Si el mueble es de diseño, más incómodo será. Y con el videojuego igual. A mejores gráficos, juego más convencional.

Estas suposiciones, que pueden tener algo de verdad, tienen mucho más de prejuicio. Claire Danes, Arzak o Philip Stark derriban los primeros tópicos. *Far Cry* echa por tierra el último. En él, los enemigos, los escenarios o la dificultad también comparten la cima alcanzada por unas imágenes que siguen sin tener competencia.

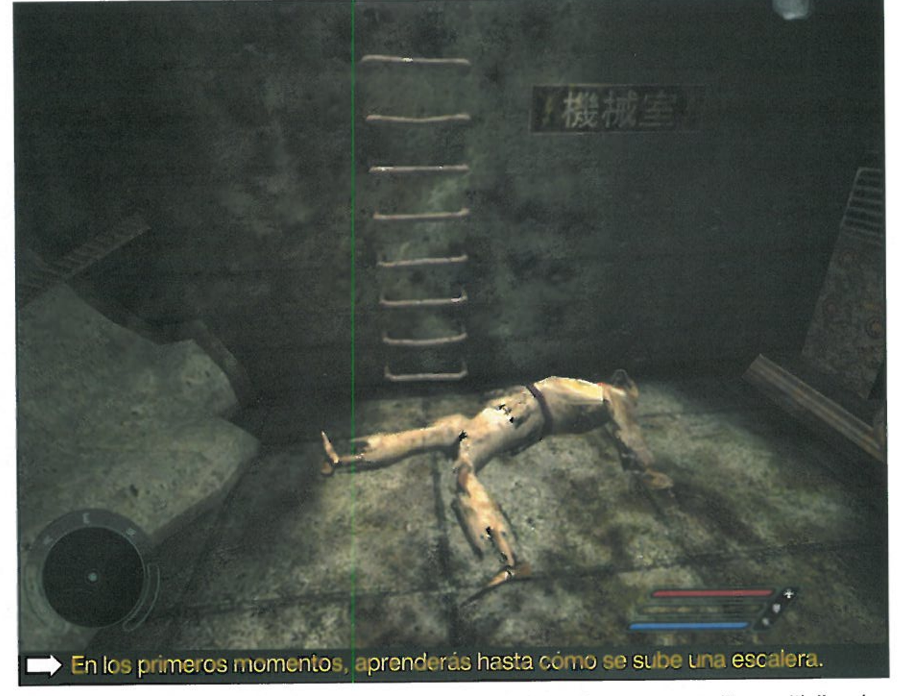
LA GRAN OBRA DEL DR. FRANKENSTEIN

Vale, puede que el punto de partida del juego no sea digno de premio Hugo. Lo del viaje accidentado a una isla en la que se están llevando a cabo todo tipo de experimentos genéticos que, cómo no, terminan mal, está ya muy visto. Tampoco el diseño de los bichejos resultantes es que sea digno de un Giger ni siquiera en horas bajas. Y, siendo justos, hay que reconocer que los diálogos del juego no desentonarían en una producción de la Cannon en plenos 80.

Bien pensado, quizás lo del tópico de "si es guapo, seguro que es estúpido" no le quedaría mal. Pero no, *Far Cry* sobrevive a todo eso y lo consigue con una fórmula infalible, la del cocktail total. Las principales novedades aparecidas en el género en los últimos años son recicladas y puestas al servicio de la mejor batidora.

De los juegos militares (*Battlefield* u *Operation Flashpoint*) adopta la presencia de vehículos aéreos, marítimos y terrestres, además del diseño de unos escenarios exteriores de grandes dimensiones que permiten multiplicar las tácticas de combate. De *Half-Life* toma prestado el comportamiento de los militares en el interior de los edificios. De *Halo*, un último acto en el que los enemigos no sólo luchan contra ti, sino también entre sí. Y, no podía faltar, de *Splinter Cell* se apropia de la posibilidad de atravesar varias secciones sin disparar una sola bala, simplemente destruyendo neones y buscando refugio entre sombras.

¿Es justo entonces calificar de mejor juego de acción de la temporada a quien se limita a mirar a los demás y tomar nota? No si *Far Cry*



En los primeros momentos, aprenderás hasta cómo se sube una escalera.

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



2



1


3

En nuestro podium particular tenemos acción de todo tipo, aunque los tres finalistas coinciden en su elevadísimo nivel técnico. *Far Cry* es el más completo, *Call of Duty* traslada a tu monitor una guerra de forma realista y *UT 2004* ofrece la mejor acción multijugador. En la elección de los lectores éste ha sido sustituido por *Max Payne 2*, una más que correcta secuela.

AL DETALLE

	Diseño	Originalidad	Adictividad	Gráficos	Sonido	Multijugador	Interfaz	Realismo	TOTAL
FAR CRY	9	7	10	10	9	7	9	9	9
CALL OF DUTY	9	7	8	9	10	6	9	10	9
UNREAL TOURNAMENT 2004	9	7	9	9	9	10	8	8	9

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Los responsables de *Far Cry* no merecen sino elogios: es difícil hacer las cosas mejor".
2. "Esconde en su código la más depurada inteligencia artificial que hemos visto".
3. "El juego empieza con una espectacular escena de vídeo, de los mejores arranques vistos en un videojuego".
4. "Todo tiene una magnífica coherencia narrativa".
5. "Representa a la perfección entornos de hasta un kilómetro cuadrado".

GAME LIVE 39 (ABRIL 2004)

sólo fuese un pastiche de grandes ideas. Pero no es el caso porque todas esas grandes ideas se conjuntan de forma armónica. A diferencia de *Wolfenstein* o *Medal of Honor*, aquí no se alternan los niveles de sigilo con los de frenesí, los bélicos con los terroríficos; aquí el cambio de registro se produce en la mitad de la misión, incluso es posible que sea el jugador quien, con su comportamiento, determine el tipo de experiencia resultante.

Sin las restricciones de *Hitman* o el propio *Splinter Cell*, en los que se limita la capacidad ofensiva del jugador, obligándote a ser sigiloso cuando quizás desearías echar mano de su arsenal, en *Far Cry* siempre hay varias vías de actuación. Todas diferentes, fascinantes.

COMPRA OBLIGADA

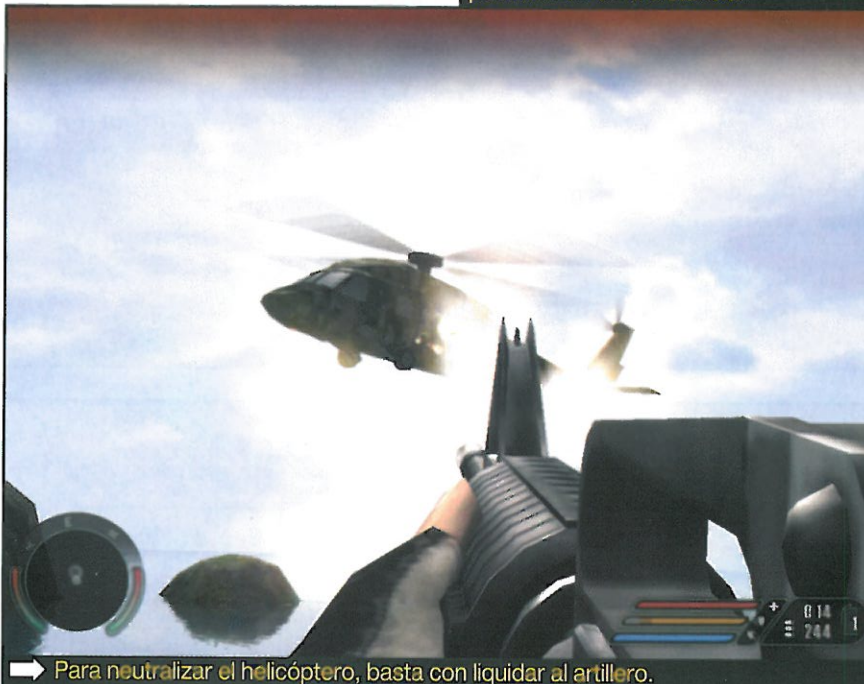
La rejugabilidad es eso. Querer volver porque sabes que aún te queda mucho por ver. Otra cosa es que puedas ni siquiera ir. Si tu ordenador es de penúltima generación o buscas un multijugador a la altura, éste no es tu juego. Si no, bájate los parches, olvídate de la polémica policial que envuelve a Crytek y prepárate para disfrutar con el monstruo de las mil caras más atractivo del mundo. Hay que jugarlo.

EN FAR CRY SIEMPRE HAY VARIAS VÍAS DE ACTUACIÓN, TODAS DIFERENTES, FASCINANTES



Si no tienes cuidado al conducir, puedes acabar en el fondo del mar.

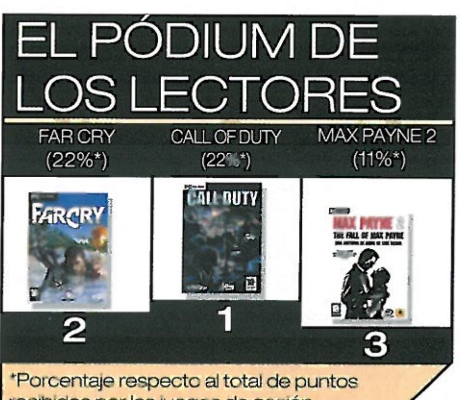
Estos prismáticos, además de ver, permiten oír en la distancia.



Para neutralizar el helicóptero, basta con liquidar al artillero.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES

FAR CRY (22%*)	CALL OF DUTY (22%*)	MAX PAYNE 2 (11%*)
2	1	3



*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de acción.

DENTRO DEL GUIÓN

Por J. RIPOLL

Esta temporada ha venido a confirmar la plena vigencia de unos cuantos tópicos: las ideas que rompen moldes son escasas, las superproducciones acaban siendo buenos juegos y las secuelas de buenos juegos, también. Es decir, que a falta de originalidad, la calidad se transmite de padres a hijos, se copia o se compra con dinero.

Durante 12 meses, hemos coronado lo bueno, bonito y ya visto: excelentes secuelas como *Pandora Tomorrow, Max Payne 2, Hitman 3* o *UT 2004* o nuevas franquicias como *Painkiller*, *Far Cry* y *Call of Duty* que refinan y perfeccionan ideas ajenas. Los heraldos del futuro que viene llegan tarde (*Half-Life 2* y *Doom 3*) o han defraudado. *Deus Ex: Invisible War* y *Thief: Deadly Shadows* eran esperados con los brazos abiertos y llegaron con prisas y errores, así que van a irse dejando una triste sensación de oportunidad perdida.

Decía Flaubert que lo peor que le puede pasar al presente es convertirse en futuro. Bien, el bueno de Gustave debió vivir presentes espléndidos de los que no quieres que se escurran entre los dedos. Algo similar nos sucede, aunque, en vista de lo que se avecina en los próximos meses, habrá que seguir dándole cuerda al reloj.



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO ESTRATEGIA

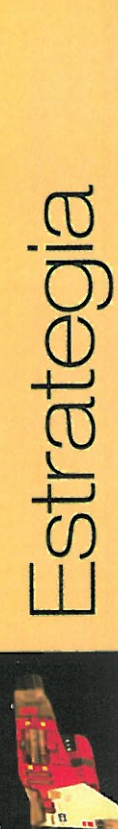
DESARROLLADOR: RELIC ENTERTAINMENT • **EDITOR:** VIVENDI UNIVERSAL • **PRECIO:** 49,99 € • **LANZAMIENTO:** OCTUBRE 2003

HOMEWORLD 2

LA RECONQUISTA DEL ESPACIO

Hemos tenido que viajar al espacio exterior para encontrar al elegido de esta temporada. ***Homeworld 2*** **se lleva el gato al agua gracias a sus gráficos, su profundidad y una interfaz que permite gestionar cómodamente los espectaculares combates 3D.**

Estrategia



El pasado otoño se posó en nuestros discos duros una de las secuelas más esperadas de los últimos años, la flamante continuación del juego que puso la estrategia espacial patas arriba. Además, no se trataba de un rutinario intento de reverdecer laureles, ya que Relic fue capaz de equilibrar casi a la perfección la fidelidad al pasado con el gusto por la innovación. En el nuevo *Homeworld*, disfrutamos de una interfaz remodelada, mejores gráficos y opciones estratégicas más ricas.

Tal vez la novedad más llamativa de esta secuela es que se pobló de naves de gran envergadura divididas en una serie de módulos reconocibles, algo sólo reservado a la nodriza en el juego original. De esta manera, las tareas de gestión, reparación y mejora de tu flota ganaban en interés y complejidad. Ahora, además de dirigir el combate, tienes que hacer frente a los posibles destrozos de las naves para que éstas no queden expuestas o dejen de ser operativas. Además de este nuevo elemento, hay que destacar que la inteligencia artificial ha evolucionado de forma considerable aportando al juego un grado más de densidad estratégica.

La principal novedad en lo que a perspicacia enemiga se refiere es que esta vez tus rivales tienen muy claro que la mejor estrategia pasa por una selección adecuada de unidades: hay que ser capaz de elegir la mejor para cada tarea concreta. Eso obliga a planificar mucho mejor la estrategia a emplear, y también debes tener en cuenta que las naves son poco sacrificables, ya que los refuerzos escasean. La nave nodriza pierde protagonismo en la recolección de recursos pero se convierte en pieza clave en las tareas de apoyo durante los combates.

VIVA LA SIMPLICIDAD

Sin renunciar a un diseño simple y operativo, la interfaz ha ganado en sofisticación. Eso permite un buen control de tu flota y del proceso de producción desde cualquier punto del escenario. Además, se ha simplificado la formación de grupos, ya que las naves más pequeñas ya se integran en escuadras de forma automática en cuanto las creas. Eso te ahorra dolores de cabeza innecesarios, dado que es imprescindible agrupar las naves para que sus posibilidades de supervivencia aumenten. El precio a pagar por estas mejoras es



Estrategia a años luz de lo que se cuece en el planeta Tierra.

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



2 1 3

Los lectores de *Game Live* lo tienen claro: apuestan por la estrategia en tiempo real, aunque, eso sí, con variedad de planteamientos. Nosotros nos quedamos con un juego que ofrece espectaculares combates espaciales, otro que se cimienta sobre los siempre sesudos turnos y un tercero que sigue la estela de *Age of Empires*.

AL DETALLE

	Diseño	Originalidad	Adictividad	Gráficos	Sonido	Multijugador	Interfaz	IA	TOTAL
HOMEWORLD 2	9	8	10	10	9	8	9	10	9
SILENT STORM	9	9	9	8	8	9	9	10	9
EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA	9	7	9	9	9	8	9	9	9

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Los combates son espectaculares".
2. "El juego conserva la que tal vez sea la mejor virtud de la serie: el estudiado equilibrio entre las razas contendientes".
3. "*Homeworld 2* es toda una experiencia estratégica, el salto adelante que necesitaba una saga de por sí muy buena".
4. "La representación gráfica ha ganado en polígonos".
5. "Las naves pesadas disponen de módulos reconocibles. Eso permite realizar ataques focalizados".

GAME LIVE 33 (OCTUBRE 2003)



Las naves pueden mantenerse de una misión a otra.

Una buena opción pasa por apoderarse de naves enemigas.

una pantalla algo más confusa, con abundancia de iconos y menús desplegables. Aun así, los que echen de menos la minimalista interfaz del juego original tienen la opción de recuperarla prescindiendo de la nueva.

Estamos hablando de un juego de estrategia espacial en 3D, así que puedes contar con una cámara totalmente libre que te permite seguir los acontecimientos desde cualquier ángulo. Los gráficos y el apartado sonoro suponen también sendos saltos cualitativos con respecto a anteriores entregas. Las naves están compuestas de muchos más polígonos y sus coloridas estelas permiten identificarlas a simple vista incluso durante los multitudinarios combates. Y es que en este juego nada parece haberse dejado al azar, hasta el último detalle ha sido cuidado para potenciar la espectacularidad y las opciones estratégicas. No lo dudes, el juego de la temporada lo es por muchas razones, pero sobre todo porque ofrece estrategia rica, variada y profunda, como debe ser.

LAS NAVES PESADAS, EMPEZANDO POR LA NODRIZA, DISPONEN DE MÓDULOS RECONOCIBLES



Los efectos especiales son de lo mejor de este título.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES



*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de estrategia.

UN AÑO CON SUSTANCIA

Por J. FONT

Esta temporada ha sido rica en nombres propios cargados de buena estrategia. Además del excelente *Homeworld 2*, resulta obligado dedicar unas líneas a la sorpresa del año: *Silent Storm*. El juego de Nival Interactive combina con acierto estrategia de combate y pinceladas de rol, pero tal vez lo más importante es que demuestra la plena vigencia del sistema de turnos, que hace muy poco parecía casi superado por la evolución natural del género. La clave de que este sistema se muestre tan vital es que el juego es rico en ideas que aportan dinamismo y permiten al jugador centrarse en lo esencial y no caer en el tedio y la rutina.

Pese a todo, parece que las preferencias de la mayoría de los jugadores se orientan a la más espectacular pero menos profunda estrategia en tiempo real. Una muestra de ello es la popularidad del tercer juego de nuestro podio particular, *Empires*, todo un síntoma de que la accesibilidad y el sentido del espectáculo siguen siendo valores en alza. Sólo la falta de flexibilidad de su campaña individual, que da la impresión de discurrir sobre raíles, le deja por detrás de los dos reyes del año.



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO
AVENTURAS

Aventuras

DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL • **EDITOR:** UBISOFT • **PRECIO:** 49,95 € • **LANZAMIENTO:** DICIEMBRE 2003

PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO

UN PALACIO SIN LÍMITES

¿Empachado de Letizias, Felipes y **asuntos principescos?** No te vayas, que **el circo continúa. El galardón** al mejor juego de aventuras de los últimos doce meses **pertenece a un príncipe,** aunque no a un Borbón, sino a uno **de Persia** que ya ha visitado las entrañas del PC en otras tres ocasiones.

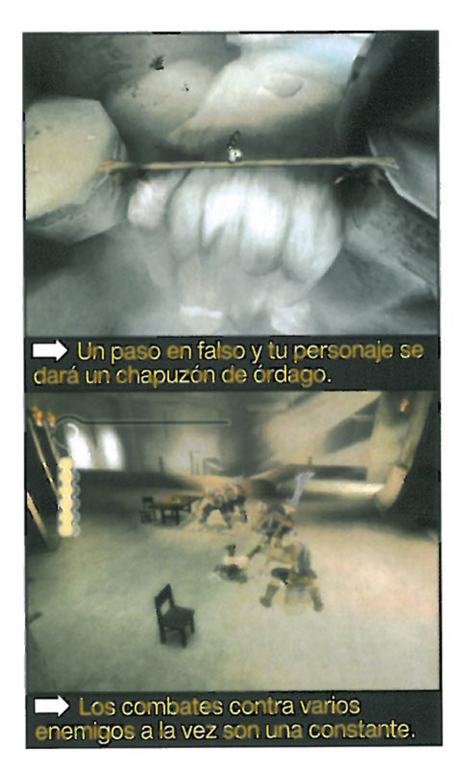
El objetivo no era nada fácil: resucitar una franquicia que llevaba lustros en estado de coma profundo. ¿El culpable del declive? *Prince of Persia 3D*, un título indigno de la saga que fracasó estrepitosamente en su intento por llevar el universo del príncipe a un entorno completamente tridimensional. Tomando buena nota de los errores del pasado, sus creadores enfocaron el desafío desde una nueva perspectiva: la meta volvía a ser modernizar la fórmula original, sí, pero respetando todos los elementos que hicieron grande el juego de Jordan Mechner en 1989.

AVENTURA ÚLTIMO MODELO

Las Arenas del tiempo apareció en el momento y el lugar adecuados: con una Lara Croft perdiendo calidad y seguidores en cada nueva entrega de *Tomb Raider* y un mercado para PC casi huérfano de aventuras que, además de exprimir la mollera, obligasen a exhibir tu pericia con el teclado y el ratón. El juego de UbiSoft Montreal ha logrado llenar el hueco gracias a su incuestionable calidad y a una serie de aportaciones que ayudan a la modernización del género.

Una de ellas es la posibilidad de moldear el tempo del juego al antojo del jugador. Nunca antes pasado, presente y futuro se habían dado la mano de forma tan convincente para integrarse a la perfección en la mecánica de un juego. La excusa: la daga del tiempo, un artefacto de poderes extraordinarios gracias al cual es posible deslumbrar acontecimientos futuros, detener el tiempo presente y deshacer los errores (incluso la propia muerte) retrocediendo en el tiempo diez segundos.

El sistema de combate resulta espectacular, aunque en absoluto complejo. Mediante la combinación de teclado y ratón, el príncipe es capaz de desplegar gran cantidad de ataques, combos, bloqueos y contraataques. De todos los movimientos, los de mayor efectividad y belleza plástica son aquellos que se realizan combinando la espada y la daga del tiempo. Además de desplazar el príncipe a gran velocidad, la daga también permite ralentizar el movimiento de los enemigos e incluso congelarlos durante un breve periodo de tiempo.



Un paso en falso y tu personaje se dará un chapuzón de órdago.

Los combates contra varios enemigos a la vez son una constante.

Los movimientos del príncipe descubren un nuevo repertorio de saltos, cabriolas y decenas de nuevos movimientos acrobáticos de fácil ejecución que se ensamblan de manera perfecta con los elementos del escenario. En este sentido *Las arenas del tiempo* requiere un nivel superior de imaginación espacial que otros juegos de aventuras como *Tomb Raider* o *Harry Potter*. No sólo para desplazarse por soltura por los intrincados escenarios del juego, sino también para sortear las numerosas trampas.

EL PÓDIUM DE GAME LIVE


2


1


3

Prince of Persia, una aventura de acción, y *The Westerner*, una aventura gráfica tridimensional, han sido las mejores propuestas del género en esta prolífica temporada. Les sigue *Beyond Good & Evil*, aunque poco tiene que envidiarle *Silent Hill 3*, un juego con una atmósfera extraordinaria.

AL DETALLE

	Diseño	Originalidad	Adictividad	Gráficos	Sonido	Multijugador	Interfaz	Realismo	TOTAL
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO	9	8	9	10	9	9	8	9	9
THE WESTERNER	9	8	9	8	9	8	9	9	9
BEYOND GOOD & EVIL	8	7	8	8	9	8	8	9	8

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

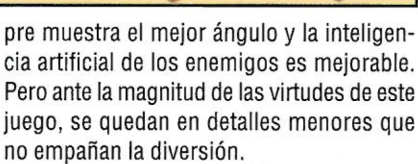
1. "Se trata de un juego excelente, uno de los mejores en su género".
2. "Al juego le sobran virtudes, empezando por el diseño de niveles más perfecto que hemos visto en mucho tiempo".
3. "El nuevo entorno tridimensional le ha sentado de maravilla al Príncipe".
4. "El sistema de lucha sorprende por su versatilidad, sencillez de manejo y belleza plástica".
5. "Una aventura de lujo que disipa cualquier duda".

GAME LIVE 35 (DICIEMBRE 2003)

Las arenas del tiempo alterna escenarios interiores repletos de jardines, salones monumentales, fuentes de agua cristalina, mazmorras y vestíbulos sin fin con espacios exteriores dominados por escaleras móviles, torres imponentes y puentes quebradizos cuya altura produce vértigo. Juntos dan forma a un imponente palacio de diseño pluscuamperfecto en el que, además de luchar, hay que explorar, sobrevivir a la arquitectura y solucionar algún que otro rompecabezas que implica tirar de palancas, equilibrar pesos, empujar baldosas y activar extraños artefactos que mezclan tecnología punta con la estética de Las mil y una noches.

PUNTO Y SEGUIDO

Leyendo lo que se pretende mejorar en la segunda entrega, es fácil percatarse de qué pie cojea este *Prince of Persia:* los combates son algo repetitivos, la cámara no siempre muestra el mejor ángulo y la inteligencia artificial de los enemigos es mejorable. Pero ante la magnitud de las virtudes de este juego, se quedan en detalles menores que no empañan la diversión.

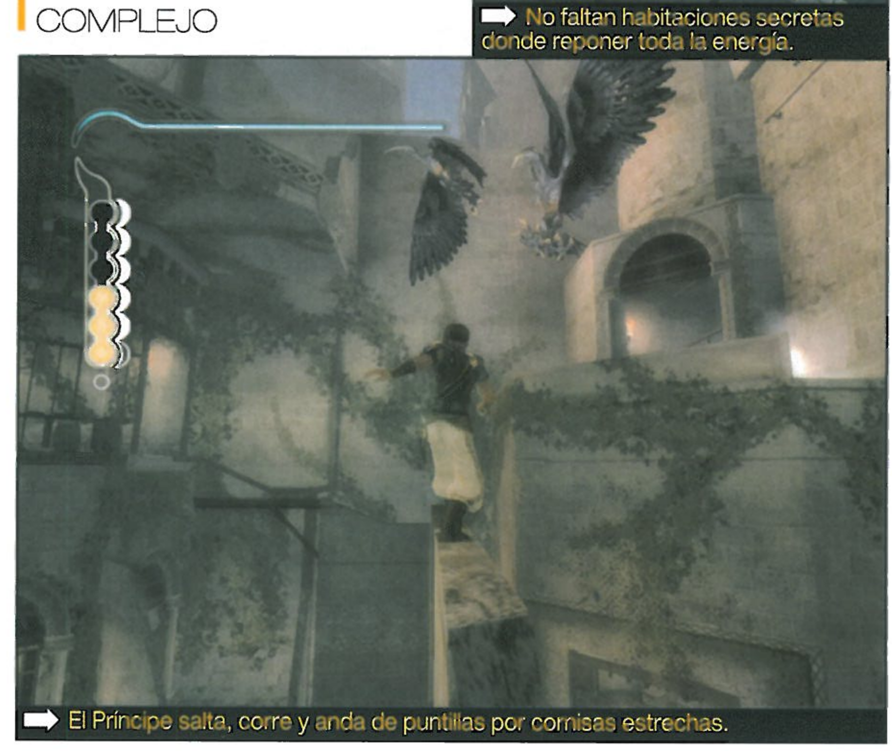




La fortaleza donde se desarrolla la acción está plagada de trampas.

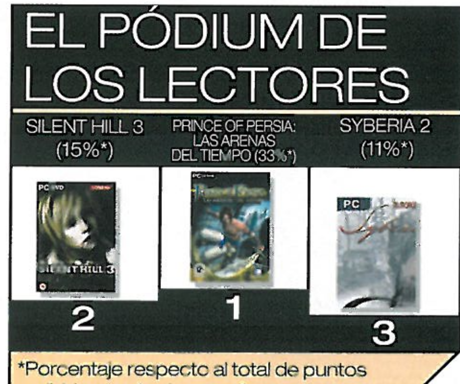
No faltan habitaciones secretas donde reponer toda la energía.

> EL SISTEMA DE COMBATE RESULTA ESPECTACULAR, AUNQUE EN ABSOLUTO COMPLEJO



El Príncipe salta, corre y anda de puntillas por cornisas estrechas.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES



SILENT HILL 3 (15%*)	PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO (33%*)	SYBERIA 2 (11%*)
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de aventuras.

BUENA COSECHA

Por G. Masnou

El de aventuras es un género bastante heterogéneo. Los principales valores de su jugabilidad son la apreciación espacial, la exploración y la solución de problemas mediante el uso de todo tipo de objetos. No todo empieza y acaba en las aventuras gráficas. Algunos de los mejores momentos vividos este año se los debemos a títulos que poco tienen que ver con este maltratado subgénero. Las últimas entregas de *Prince of Persia* y *Silent Hill*, por ejemplo, han alcanzado su punto álgido al depurar al máximo un estilo basado en la exploración y en los rompecabezas, pero también en los combates, el sigilo y la espectacularidad. No muy lejos de este planteamiento está también *Beyond Good & Evil*, que recupera lo mejor de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

No han faltado a la cita títulos que apuestan por el arte de apuntar y pulsar. Eso sí, tanto *The Westerner* como *Broken Sword: El sueño del dragón* han intentado renovar una fórmula cuyos mejores días han pasado. El primero, añadiendo un impresionante motor tridimensional que funciona a golpe de ratón. El segundo, con un control mediante gamepad, escenas de acción y cabriolas a lo *Tomb Raider*.

El resto del lote, que incluye juegos como *Syberia 2*, confirma que ésta ha sido una excelente añada, aunque, el futuro aún puede y debe ser mejor.



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO CARRERAS

Carreras

DESARROLLADOR: CODEMASTERS • **EDITOR:** CODEMASTERS • **PRECIO:** 49,95 € • **LANZAMIENTO:** MAYO 2004

TOCA RACE DRIVER 2

OTRO PELDAÑO EN LA EVOLUCIÓN

Las carreras "convencionales" **han tocado techo** con este juego. **Puede que nuevas ideas** (como el tuning), deportes (como la Fórmula 1) o viejas manías (como los arcades) **continúen deslumbrándonos** en el futuro, **pero** en cuanto a carreras de toda la vida, **esto es el no va más.**

En este género, un año es mucho tiempo. En ocasiones, un juego parece ir para podio al principio de la temporada y se queda fuera de la parrilla al final. No te equivoques: un juego de carreras que merece un 9 en julio será sin duda mejor que otro puntuado igual en agosto del año anterior. Así que el juego de los últimos doce meses es, sin duda, nuestro 9 más reciente, el que con más nitidez incorpora los rasgos que marcan la evolución del género.

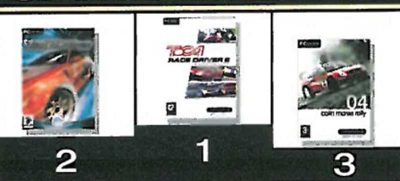
Eso del tuning está muy bien para el día a día de los aficionados a las carreras. El duelo del año lo han protagonizado dos juegos con argumentos de sobra para aspirar a todo. Uno de ellos, *Need For Speed: Underground* es la primera incursión convincente del mundo del tuning en el ocio interactivo, años luz por encima de los infumables bodrios de la competencia. Aun así, un par de ideas nuevas y toda la solera de *NFS* no han sido suficiente para desbancar a *TOCA Race Driver 2*, un juego de carreras "en serio".

Claro que no se trata de un simulador puro y duro, no nos referimos a eso. Su uso de elementos narrativos y cinematográficos más bien parece propia de un arcade. Pero el realismo se reserva para lo que de verdad importa: los coches que pilotas, su conducción, su mecánica, sus desperfectos... Codemasters ha sabido combinar elementos realistas con un tono general de película de carreras interactiva, y esta mixtura ha hecho de *TOCA Race Driver 2* algo endiabladamente divertido. En el mundo real, la gente que corre compite en campeonatos de carreras de camiones de gran tonelaje no es la misma que gana pre-



Estos trastos se van de atrás cuando das gas en una curva. Pero son una delicia...

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



2 1 3

Pese a que los lectores han apoyado abrumadoramente a *Need for Speed: Underground*, nosotros nos inclinamos un producto menos accesible pero de un innegable valor como simulador: *TOCA Race Driver 2*. De todas formas, a ambos títulos les sobran virtudes, cada uno en su estilo. El tercero en discordia ha sido *Colin McRae Rally 04*, que edición tras edición no deja de evolucionar.

AL DETALLE	Diseño	Originalidad	Adictividad	Gráficos	Sonido	Multijugador	Opc. Carrera	Opc. Mecánica	TOTAL
TOCA RACE DRIVER 2	9	8	10	10	9	8	9	10	9
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	9	8	10	10	9	8	9	10	9
COLIN MCRAE RALLY 04	9	8	10	10	9	8	9	10	9

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Codemasters vuelve a superarse".

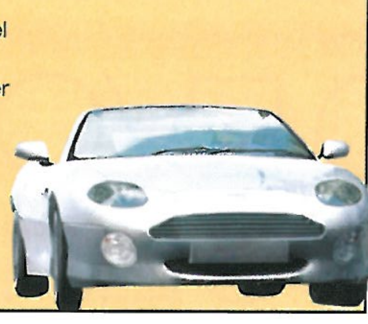
2. "Toca reconocer que acaban de publicar el mejor juego de carreras hasta la fecha".

3. "Las carreras virtuales nunca volverán a ser lo mismo después de este genial producto".

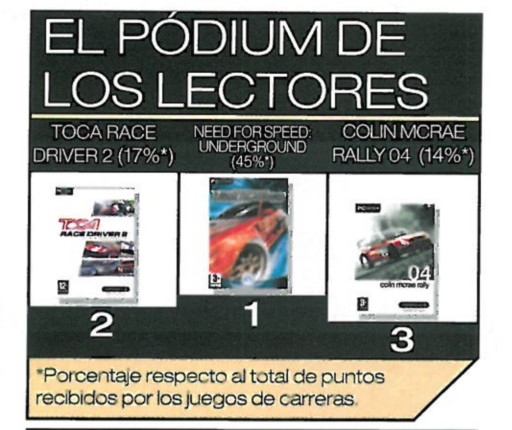
4. "Todo se ajusta a la realidad como un guante".

5. "El simulador más exigente, arriesgado, innovador, realista y ambicioso que hemos visto".

GAME LIVE 40 (MAYO 2004)



EL PÓDIUM DE LOS LECTORES



*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de carreras.

El GT40 de Ford es uno de los coches más exclusivos del mundo.

DA LA OPORTUNIDAD DE CONDUCIR CASI CUALQUIER COSA Y SABER CÓMO SE SIENTE UNO CONDUCIÉNDOLA

mios de GT. En *TOCA RD2,* sí. En el mundo real, si dejas siniestro total un coche de un millón de euros, tu *manager* no te da una palmadita en la espalda. En *TOCA RD2,* sí. Y en el mundo real, un piloto que lleva una semana conduciendo profesionalmente no gana campeonatos mundiales contra los mejores pilotos del mundo. En *TOCA RD2,* sí. Pero ahí llega la fantasía. El resto es de un nivel de realismo sin apenas precedentes.

PISA A FONDO

El resultado es asombroso. Increíblemente completo, ya que te brinda la oportunidad de conducir prácticamente cualquier cosa y saber cómo se siente uno conduciéndola. Además, la posibilidad de elegir entre diferentes competiciones en determinados momentos del juego, aporta un nivel extra de libertad a la experiencia. ¿Quién demonios quiere realismo en todo? Si los juegos fueran verdaderamente realistas, en unos llegaríamos a lo más alto por tener suerte con la mecánica del equipo que nos contratara, como cierto piloto de Fórmula 1 de cuyo nombre no queremos acordarnos; y en otros, seríamos uno de los mejores pilotos del mundo y jamás ganaríamos una dichosa carrera, como Marc Genè. La realidad en el mundo de las carreras es injusta, cruel, aburrida y, a veces, aleatoria. Pero por otra parte, ¿quién diablos quiere juegos totalmente imaginarios? ¿Velocidades imposibles, sin desperfectos, con coches imaginarios o con la posibilidad de tunear el coche? Precioso para media hora, pero ¿luego, qué?

La evolución es *esto.* Es partir de bases cuasi-cinematográficas a la hora de plantear una situación, y añadir el realismo a la experiencia después. Embutirlo todo en un motor gráfico que roce la perfección y ponerle una banda sonora de lujo. Y ya está. Lo demás, son meros divertimentos informáticos sin relevancia.

MALAS INFLUENCIAS

Por C. Robles

A juzgar por la escasez de títulos sobre ruedas que hemos padecido últimamente, uno diría que éste no ha sido un buen año. Pero, ¿acaso es justo quejarse de escasez cuando se tiene la oportunidad de jugar a juegos como *TOCA Race Driver 2, Need for Speed: Underground* o *Colin McRae Rally 04* en sus mejores versiones?

Y los demás tampoco han estado nada mal. *Crazy Taxi 3* tenía el espíritu innovador de un anuncio de detergente, pero aun así, era condenadamente divertido. *Los Simpsons: Hit & Run,* más original que innovador y más divertido que profundo, pero majísimo. Y así, todos. Mención aparte merece el que, por muchos motivos, ha sido el juego de mayor éxito de los últimos meses, *NFS: Underground.* La nueva entrega de la veterana serie *Need for Speed* ha dado un enérgico volantazo superando a la competencia por el ángulo muerto, por donde nadie lo esperaba. Se trata del primer juego serio y sólido que apuesta por la moda del tuning, y al hacerlo no sólo ha pulverizado récords de recaudación, también a creado tendencias de futuro. Tal vez excesivas, porque ya son unos cuantos los juegos en proyecto que se apuntan a la fiebre de los coches tuneados. O mucho cambian las cosas, o nueve de cada diez juegos de carreras futuros serán de tuning.



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO DEPORTES

DESARROLLADOR: KONAMI • **EDITOR:** KONAMI • **PRECIO:** 47,95 € • **LANZAMIENTO:** NOVIEMBRE 2003

PRO EVOLUTION SOCCER 3

EL FÚTBOL HA EVOLUCIONADO

Deportes

Cuando Konami anunció que *Pro Evolution Soccer 3* iba a llegar al PC, muchos "futboleros" virtuales no dudaron en salir a la calle, mirar hacia arriba y agradecer al dios balompédico esta especie de maná con gusto a simulador deportivo.

A estas alturas ya se puede afirmar claramente que *Pro Evolution Soccer 3* ha marcado un antes y un después en el mundo de los simuladores futbolísticos para PC. Hasta su aparición, EA Sports había mantenido una insultante hegemonía en el panorama futbolístico del PC. Pero con la llegada de *PES3* todo cambió y el reinado de la serie *FIFA* se vio seriamente amenazado por primera vez en mucho tiempo.

¿Las claves del juego? Lejos de una conversión mediocre (como lo fue la de *ISS*), Konami traslada de manera magistral al PC todo el espectáculo futbolístico que muchos afortunados ya pudieron saborear en la consola negra de Sony. La compañía japonesa se sacó de la manga una conversión más que digna y calló las bocas de la discordia que apuntaban a una nueva "cutre-conversión-consolera" chapuza. Cerró las bocas de unos y abrió de admiración las de muchos otros.

SIMULACIÓN DE NIVEL

Mientras que otros simuladores de fútbol apuestan por un planteamiento más o menos arcade, *Pro Evolution Soccer 3* se erige como la quintaesencia de la simulación ultrarrealista. De él emana un fútbol táctico y exigente, una simulación flexible y metódica, capaz de enganchar tanto a los no iniciados como a los auténticos virtuosos del pad y del balón. Porque este *PES3* es un simulador de fútbol en toda regla, fácil de jugar y difícil de dominar, realista y exigente como el fútbol de verdad, pero a la vez tan increíblemente adictivo que te será difícil despegarte del pad en eones.

Hasta la llegada de *PES3*, nunca se había representado la física del esférico de una manera tan real. El balón, que en todo momento parece "pesar", se mueve con total libertad por los confines del terreno de juego, dando la sensación de que no existen rutas de pase o disparo predefinidas y que los jugadores no llevan el esférico pegado literalmente a sus botas. Hay jugadas con rebotes confusos, botes irregulares del balón, forcejeos entre jugadores, cargas legales e ilegales... Muchos quilates de buen fútbol y simulación fidedigna.

La inteligencia artificial de los jugadores también se mantiene a un nivel excelente, planteándote en todo momento un desafío de proporciones casi épicas. No vale bajar la guardia ni dormirse en los laureles, porque la IA del rival te machacará sin piedad al mínimo descuido.

ESTO ES FÚTBOL

Los gráficos del juego no supusieron un paso adelante en los juegos de simulación deportiva, pero rayan a un nivel muy alto. El terreno de juego presenta un aspecto formidable y tanto los distintos tipos de césped como los diferentes grados de iluminación (día,



➡ Las reacciones y los movimientos de los porteros son sensacionales.

➡ Como es lógico, no pueden faltar los remates acrobáticos en el área.

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



2 1 3

Junto a *Pro Evolution Soccer 3*, otros dos juegos de campanillas ocupan el podium deportivo de este año. Se trata de *Tiger Woods PGA Tour 2004* y de *Madden NFL 2004*, que han alcanzado una madurez digna de admiración. Son títulos basados en deportes minoritarios en nuestro país, pero de una incuestionable calidad.

AL DETALLE

	Diseño	Originalidad	Adictividad	Gráficos	Sonido	Multijugador	Interfaz	Realismo	TOTAL
PRO EVOLUTION SOCCER 3	9	7	10	8	8	-	9	10	9
TIGER WOODS 2004	10	8	10	9	8	7	9	8	9
MADDEN NFL 2004	9	8	9	9	9	8	7	10	9

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Es un simulador de fútbol en toda regla, fácil de jugar y difícil de dominar".
2. "Nunca antes se ha representado la física del esférico de una manera tan fidedigna"
3. "El tema de las licencias oficiales sigue siendo el gran lunar de este juego".
4. "Un fútbol táctico y lleno de exigencia, una simulación flexible y metódica".
5. "Si te gusta el fútbol, este *PES3* no te defraudará. Es fútbol en estado puro".

GAME LIVE 35 (DICIEMBRE 2003)

noche, soleado...) añaden un innegable toque de distinción al entorno de juego.

Todas las animaciones de los modelos 3D de los futbolistas exhiben un grado de perfección nunca antes visto en un juego de fútbol, y el efecto de la inercia en carrera está perfectamente recreado, dotando a los jugadores de un extraordinario nivel de realismo en cada una de sus acciones.

Además, cualquier movimiento está contemplado en este *PES3*. Puedes realizar todo tipo de regates (croquetas, bicicletas, sombreros...), llevar a cabo todo tipo de fintas (como dejarte pasar el balón por debajo de las piernas o amagar un disparo o un pase), efectuar impresionantes vaselinas, paredes,

HASTA LA LLEGADA DE PES3, NUNCA SE HABÍA REPRESENTADO LA FÍSICA DEL ESFÉRICO DE UNA MANERA TAN REAL

remates de volea o hasta la genial cuchara "made in Raúl". Todo es posible.

Pero tenlo presente: este control profundo y flexible requiere práctica, paciencia y un concienzudo entrenamiento (sobre todo en niveles difíciles). Sólo así es posible sacar todo el jugo al título de Konami y descubrir cuántas toneladas de fútbol se esconden en su inagotable interior.



La cámara lejana es la menos espectacular, pero la más práctica.

El Modo Entrenamiento te ofrece una serie de divertidos y duros retos.

La mayoría de clubs tienen nombres tan esperpénticos como éstos.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES



FIFA FOOTBALL 2003 (22%*)	PRO EVOLUTION SOCCER 3 (33%*)	NBA LIVE 2004 (13%*)
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de deportes.

AÑO DE NIEVES...

Por D. VALVERDE

Como viene siendo habitual, en esta temporada Electronic Arts también se ha llevado el gato al agua en cuanto a número de lanzamientos. El listón ha subido un par de palmos con las últimas entregas de sus series deportivas, sobre todo las más "americanas" (*NHL 2004*, *Madden 2004* y *Tiger Woods 2004*). Algo menos innovadores han resultado el último *FIFA* (al que se ha unido *UEFA Euro 2004*) y *NBA Live 2004*. El único lunar de esta compañía ha sido el infumable *Rugby 2004*

Pero, si hablamos de triunfador del año, éste ha sido el espléndido *Pro Evolution Soccer 3*. Pocos esperaban una conversión tan magnífica (sobre todo después del mediocre *ISS*).

En cuanto a juegos de gestión deportiva, mención especial merecen *Total Club Manager 2004* y la nueva entrega del rey del subgénero, *Championship Manager 2003-04*. Por su parte, Cyanide ha devuelto la esperanza a los ciclistas virtuales con su más que correcto *Cycling Manager 4* después de su pobre incursión en el mundo de los manager "de establo" (*Horse Racing Manager*).

En la lista de gratas sorpresas también hay que mencionar *Hunting Unlimited 2* y *Virtual Skipper 3*, que han servido para demostrar hasta a los más incrédulos que "deporte minoritario" y "calidad" pueden ir cogidos de la mano.

PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO SIMULACIÓN

DESARROLLADOR: AURAN • **EDITOR:** FRIENDWARE • **PRECIO:** 44,95 € • **LANZAMIENTO:** MARZO 2004

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

A TODA MÁQUINA

Simulación

Pues sí, **el simulador del año es un juego de trenes.** Tal vez se deba a que **las simulaciones aéreas no han volado tan alto** como de costumbre, pero es justo reconocer que la serie ***Trainz* se ha marcado un despegue** en toda regla que ha cambiado para siempre el panorama de los juegos **sobre raíles.**


La vista desde la cabina te hará sentirte todo un maquinista.

Dos simuladores ferroviarios en un año es un buen balance: los adictos al lento y laborioso traqueteo sobre raíles están de enhorabuena. Además, a uno de los dos recién llegados le corresponde el título honorífico de mejor simulación de la temporada. La escasez de buenas simulaciones se ha visto compensada por la edición 2004 de la serie *Trainz*, que ha supuesto un claro salto cualitativo a varios niveles en eso de la simulación ferroviaria.

Trainz permite acceder a tres modos de juego: ingeniero, maquinista y escenarios. En el primero, puedes modificar los escenarios del juego a tu antojo, incluir nuevos trazados, alterar el terreno y añadir todo tipo de elementos. La novedad es que las opciones de juego se han ampliado y ahora hay un margen de interacción entre lo estrictamente ferroviario y la actividad industrial. O sea: una variedad de opciones que los amantes del ferrocarril sabrán apreciar.

El trazado de tus rutas de la nueva entrega debe adaptarse a la lógica productiva y al transporte de mercancías, algo que no es tarea fácil. Es conveniente unir zonas de materias primas con industrias o la distribución de mercancías y pasajeros de una estación a otra. Todo ello evitando los desniveles bruscos y peraltando las curvas demasiado cerradas si no quieres ver cómo el tren abandona las vías. Tienes muchas herramientas para llevar a cabo estas tareas, aunque puede resultar un poco difícil habituarte a ellas y acertar en el trazado.

A TODO TREN

Una vez completados, puedes acceder a estos mapas en modo maquinista. Se trata de llevar las locomotoras y convoyes de un lado a otro y acumular puntos a base de puntualidad y respeto por las normas viarias. La oferta de este *Trainz* se completa con el modo escenarios, que incluye nueve mapas en los que debes cumplir una serie de objetivos concretos con la máxima celeridad. Antes de cada partida, el juego te permite escoger la forma en que vas a conducir el tren. La primera opción es un simple mando rotativo que permite fijar la velocidad y el sentido de la marcha fácilmente. Iconos a su alrededor te permiten encender las luces, controlar el pantógrafo, etc. Es una opción más completa que en la anterior entrega del juego, pero mucho más interesante es optar por la gran

Puedes experimentar lo que siente un conductor del TGV francés.

La vista desde el mapa permite localizar trenes y cambios de aguja.

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



2 1 3

Pues sí, hemos apostado sin dudarlo por un título que no parece convencer en exceso a nuestros lectores. Habéis preferido el sello de calidad de la serie *Flight Simulator* e incluso le hacéis un hueco a un juego de hazañas bélicas con alas como *Secret Weapons Over Normandy*. Nosotros hemos preferido la simulación a ras de suelo.

AL DETALLE

	Diseño	Originalidad	Adictividad	Gráficos	Sonido	Multijugador	Realismo	Accesibilidad	TOTAL
TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004	9	8	10	9	8	-	9	9	8,5
LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION	8	7	8	9	8	9	10	7	8
FLIGHT SIMULATOR 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN	6	6	7	9	8	8	7	9	7,5

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Mejora muchísimo un juego que de por sí era completo y rico en opciones".
2. "El gran progreso es el alto grado de verosimilitud alcanzado".
3. "La automatización de tareas te permite manejar el juego como una maqueta".
4. "Los amantes de los ferrocarriles difícilmente resistirán su encanto".
5. "Sigue a medio camino entre la simulación y las maquetas ferroviarias".

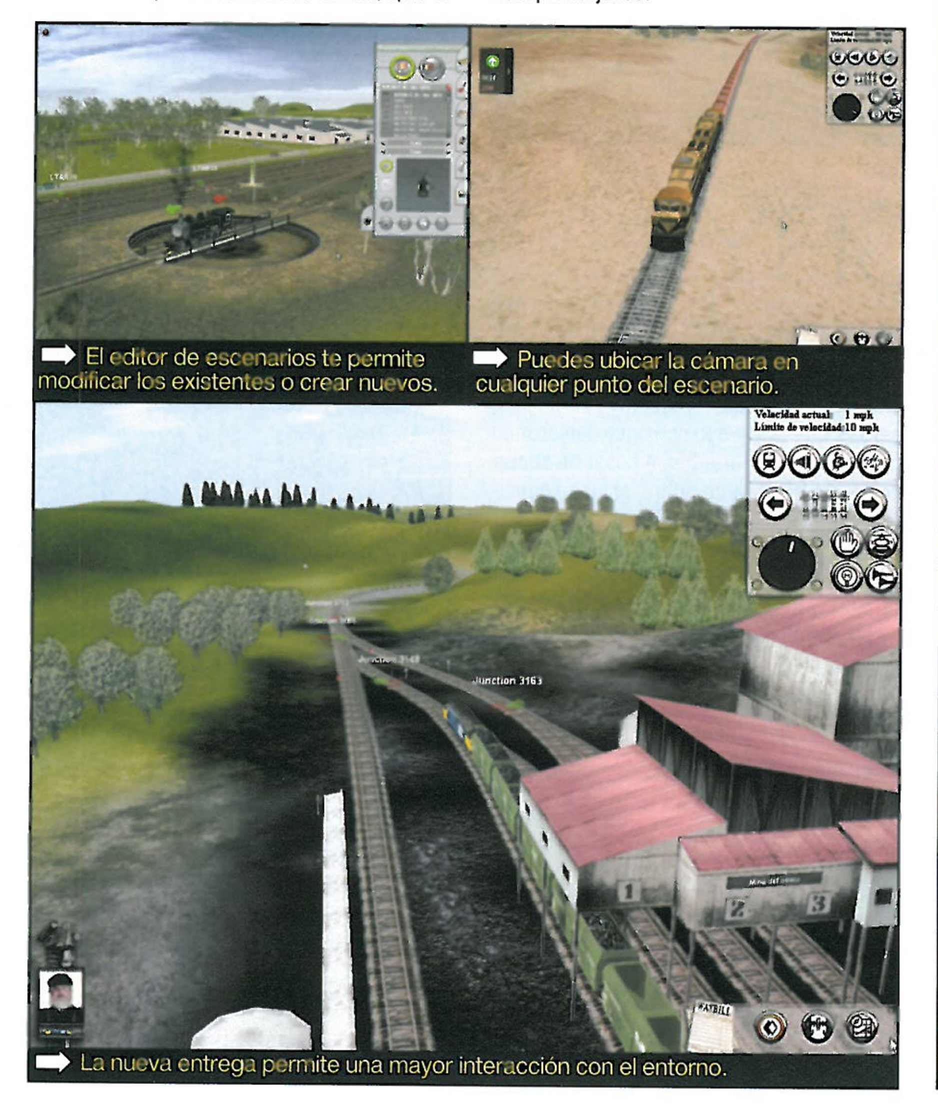
GAME LIVE 38 (MARZO 2004)

ANTES DE CADA PARTIDA, EL JUEGO TE PERMITE ESCOGER LA FORMA EN QUE VAS A CONDUCIR EL TREN

novedad de esta edición: la opción de conducir la locomotora desde su panel de control. Aquí es donde entra en juego el componente de simulación de *Trainz* y donde (claro está) la cosa se complica.

Como complementos, tienes la opción de seguir las máquinas y vagones desde una detallada perspectiva llamada modo cochera y también puedes acceder a todo tipo de información sobre ellas y crear tu propia lista de máquinas favoritas. En fin, que el juego tiene hechuras de gran simulación y opciones para todos los gustos. Lo suficiente para subir a lo más alto del pódium de un género que, la verdad, ha conocido tiempo mejores.


No hay desastres ferroviarios al margen de algún que otro descarrilamiento.

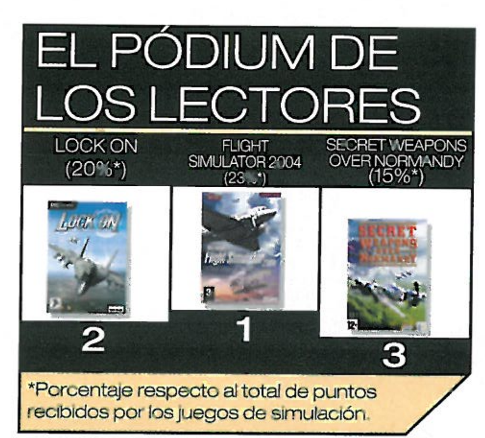


El editor de escenarios te permite modificar los existentes o crear nuevos.

Puedes ubicar la cámara en cualquier punto del escenario.

La nueva entrega permite una mayor interacción con el entorno.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES



2	1	3
LOCK ON (20%*)	FLIGHT SIMULATOR 2004 (23%*)	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY (15%*)

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de simulación.

NO TODO LO QUE RELUCE

Por E. ARTIGAS

Esta temporada ha vuelto a quedar claro que no todo lo que vuela es simulación. A la escasez de simulaciones de cierto fuste se ha unido la proliferación de arcades de vuelo de los de usar y tirar. Algunos tienen su gracia, pero otros no son más que burdos intentos de meterle goles a una afición acostumbrada a productos algo más trabajados.

Visto el panorama, tampoco sorprende tanto que el simulador mejor valorado no sea de los que surquen el cielo. *Trainz Railroad Simulator 2004* tiene un muy alto nivel y llega a tiempo de cubrir el hueco dejado por la cancelación del *Train Simulator II* de Microsoft. Y eso que, puestos a ser puristas, al juego todavía le queda camino por recorrer: de momento sigue a medio camino entre la simulación realista y un juego de maquetas.

Tras el líder indiscutible, se ha situado *LOCK ON: Air Combat Simulator*, un juego en el que se ha invertido mucho tiempo y esfuerzos y que ha conseguido depararnos los momentos de combate aéreo más pulcros y realistas del año.

***Flight Simulator 2004* es nuestro tercer clasificado. Y eso que cabe calificarlo de decepción relativa, ya que pertenece a una serie veterana y prestigiosa de la que siempre se espera lo mejor. Para estar a la altura de sus predecesores, le ha faltado sentido del riesgo y capacidad de innovación.**

PC GAME LIVE
JUEGO
MÁS INNOVADOR

PERIMETER

IDEAS A RAUDALES



Ha dado mucho que hablar, aunque el resultado final no estuviese del todo a la altura de lo esperado. Pese a todo, si hay algo que ninguna decepción posterior puede quitarle es el sincero elogio por su planteamiento innovador. Pese a su mesiánico punto de partida (el juego va de civilizaciones en busca de la tierra prometida), las luchas ocupaban un lugar muy destacado en el orden del día. De entrada era necesario crear un perímetro defensivo alrededor de tu base utilizando energía. Una vez asegurada y gestionada correctamente la obtención de energía, llegaba el momento de empezar a atacar. Como la energía se obtiene del suelo, cuanto más perímetro ocupe la base, mayor es el suministro energético. Así que los perímetros suelen acabar casi tocándose.

La mejor fórmula para evitar el escudo adversario pasa por los ataques subterráneos. Otra de las innovaciones fue la inclusión de unidades mutantes. En cualquier momento, un grupo de unidades puede transformarse en una unidad más poderosa, siempre dependiendo de su número o tipo. De este modo, es posible adaptar tus unidades a las enemigas para obtener mejores resultados en la batalla.



El mayor problema de este título sobrado de ideas y ambiciones es su falta de definición. No es un juego de construcción pura ni de gestión profunda y tampoco ofrece un gran abanico de opciones estratégicas ya que el objetivo es evidente. *Perimeter* es, simplemente, un juego innovador. El que más.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

FAR CRY

Más allá de los cantos de sirena del original pero algo fallido *Perimeter*, la afición apuesta por un valor sólido, un juego capaz de introducir modelos altos en texturas y bajos en polígonos y un entorno interactivo inmenso.

PC GAME LIVE
JUEGO
REVELACIÓN

FAR CRY

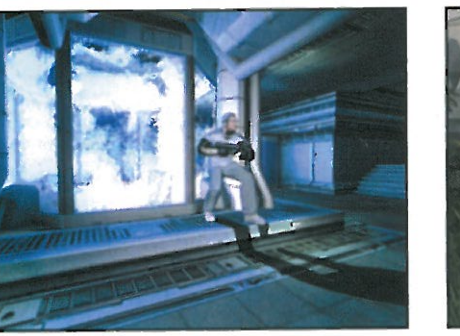
MADERA DE CAMPEÓN

Qué decir de *Far Cry* a estas alturas. La compañía alemana Crytek Studios ha conseguido crear casi de la nada un título de bandera. El pilar del juego es su motor, el CryENGINE, capaz de representar a la perfección entornos de hasta un kilómetro cuadrado en los que todo se desarrolla en tiempo real. Los escenarios interiores tampoco desmerecen para nada, pero es que este juego consigue destacar en muchos otros apartados. A pesar de contar con una historia algo pobre, el juego consigue cautivarte gracias, entre otras cosas, a su excelente inteligencia artificial. Los enemigos en *Far Cry* son realmente listos, tanto los humanos como los resultantes de experimentos genéticos que aparecen más adelante. La excelente partida en solitario se ve respaldada por un modo multijugador que, como suponíamos, no ha acabado de cuajar, pero el potentísimo editor que incluye el juego sí que, como era de esperar, ha despertado el interés de muchos aficionados a los mods que ya se han puesto manos a la obra para sacarle partido.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

FAR CRY

Far Cry le ha sacado el doble de votos a su más inmediato perseguidor, con lo que se confirma la gran aceptación de este juego. Además, el calendario ha jugado a su favor, ya que ha conseguido anticiparse a títulos de mayor renombre.









STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

DE PELÍCULA

El guión de este extraordinario juego ya fue uno de los apartados que más destacamos al analizarlo. Además, al tratarse de un juego de rol, se trata de uno de los factores clave para explicar su atractivo y su éxito. Son muchos los que están de acuerdo en que el guión del juego es incluso superior al de las dos nuevas entregas de la serie cinematográfica *La guerra de las galaxias*. Tal vez el pretexto argumental de base resulte algo tópico, pero la forma en que está desarrollado y la red de historias secundarias que giran alrededor de múltiples personajes le dan una densidad y un interés poco frecuente . Por si fuera poco, durante el juego estás constantemente tomando decisiones que pondrán a prueba la moralidad de tu personaje, y el guión se adapta a todas estas situaciones y sus variantes.



LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

A pesar de que la mayoría de lectores se han decantado por este juego, *Max Payne 2* también tiene sus seguidores. Por lo visto, el romance entre el veterano policía y una misteriosa mujer ha cautivado a más de uno.

FAR CRY

MENOS ES MÁS



Brillantes son los escenarios de *Far Cry*. Todo luce a la perfección, tanto los paisajes de esa paradisíaca isla a la que nos encantaría ir de vacaciones como los escenarios interiores que se van intercalando. Hasta sumergirse en el agua es un auténtico placer para la vista. Pero el principal logro de Crytek es la introducción de esa nueva tecnología llamada *polybump*. Como hemos descrito en diversas ocasiones, se trata de la utilización de texturas de alta resolución sobre modelos con escasos polígonos de forma que éstos parezcan ricos en detalles sin exprimir la capacidad de la tarjeta gráfica y la CPU.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

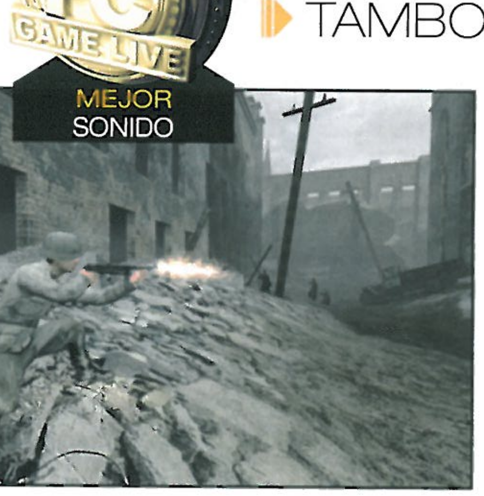
FAR CRY

Una vez más, habéis demostrado que éste es vuestro juego apostando también por el pulcro e innovador sistema gráfico de *Far Cry*. Nada que objetar: el público es soberano y se trata de un galardón más que merecido.

Al final no ha resultado ser tan revolucionario en cuanto a la optimización de recursos, pero no por ello deja de ser un juego gráficamente excelente. Además, *Far Cry* es uno de los primeros juegos en aprovechar la tecnología de 64 bits en los procesadores. Los equipos equipados con esta tecnología han de ser capaces de representar más frames por segundo.

CALL OF DUTY

TAMBORES DE GUERRA



Hace un par de años *Medal of Honor* se llevó el gato al agua en este apartado. Ahora, otro juego basado en la Segunda Guerra Mundial llega a lo más alto. A diferencia de lo que sucedió el año pasado, en esta ocasión se ha valorado un poco más los efectos de sonido que la banda sonora, apartado en el que *Need for Speed: Underground* merece una mención especial. La música incidental del juego no está nada mal, pero son esos efectos estridentes, abrumadores, los que conjugan una maravillosa sinfonía bélica que tardaremos en olvidar.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

CALL OF DUTY

Nada que objetar: esta claro que los criterios de la redacción coinciden ampliamente con los vuestros. A todos nos ha encantado la capacidad de este juego para crear una incomparable atmósfera sonora.

Tanto la música como los efectos de sonido le dan a *Call of Duty* un aire épico digno de los mejores.



RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS

RITOS FRONTERIZOS





Rise of Nations parecía condenado a la indiferencia, ya que coincidió en las tiendas con *Age of Mythology*, pero lo cierto es que combinó con acierto las principales bazas de los juegos de expansión civilizadora y acabó haciéndose un hueco.

Su expansión no ha pasado desapercibida, ya que es una de las más completas a las que hemos podido acceder esta temporada. Además de más horas de juego, aporta un nuevo equilibrio entre facciones y unidades que hacen las partidas mucho más reñidas y profundas. Así nos gustan las expansiones: sobradas de ideas, capaces de redimensionar los juegos en que se basan, no sólo cargadas de un par de campañas adicionales que, en esencia, se sienten y se juegan igual que las originales. Seis nuevas naciones, varias opciones de gobierno con peso en la jugabilidad, nuevas opciones diplomáticas... Más que suficiente. En definitiva, más allá de la apariencia, que apenas cambia, *Thrones & Patriots* tiene casi tanto de secuela como de expansión.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Entre tronos anda el juego. Claro que vosotros habéis preferido el de Blizzard, que tiene una larga tradición a cuestas y (no vamos a negarlo) también está muy, pero que muy bien.



REPUBLIC: THE REVOLUTION

FIASCO ELECTORAL



En primer lugar hay que dejar claro que *Republic* no es, ni mucho menos, un juego infumable. Lo que ocurre es que se esperaba bastante más de él, y es esa evidencia lo que nos ha impulsado a cargarle el sambenito de decepción del año. Tal vez el problema es que no se encontró la manera de dotarlo de una jugabilidad coherente, a la altura de sus ambiciones. Se buscó la manera de que tantas opciones y tanta libertad no acabasen haciendo de él un juego confuso y demasiado complejo, pero la fórmula mágica no apareció. Tampoco se sacó demasiado partido de un potentísimo motor gráfico que iba a permitir seguir las acciones de cerca. Al final, todo se quedó en una discreta combinación de perspectivas 2D que no convenció a casi nadie.

Pero lo que hace que el juego resulte más bien poco jugable es que la sucesión de acciones no responde a una lógica más o menos predecible. Por mucho margen de acción que tengas, si tus acciones rara vez tienen el efecto lógico o deseado, mal vamos. De ahí nuestra decepción.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

A Lara se le acaba el crédito y la gente empieza a estar cansada de tanto más de lo mismo. Éste tenía que ser el juego que realmente aportara un nuevo giro a la serie y tampoco esta vez fue así.

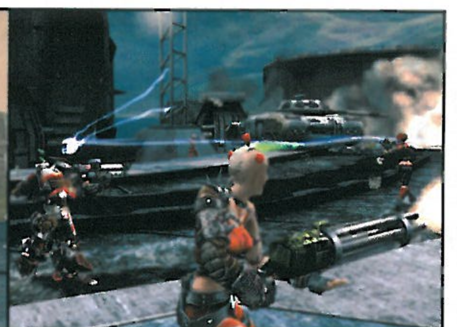


MEJOR
PRODUCTO ONLINE

UNREAL TOURNAMENT 2004

ESTA VEZ SÍ





Poco a poco y aprendiendo de los errores. Es así como hay que hacer las cosas y así es como *Unreal Tournament 2004* ha alcanzado el alto nivel con que nos ha sorprendido este año. Con la edición 2003, parecía que los desarrolladores volvían al buen camino, dándole de nuevo al juego ese aire de torneo galáctico muy competitivo que lo hacía diferente. Los modos de juego eran muchos y variados y los gráficos rayaban a gran altura.

Pues bien, todo eso se ha visto superado con contundencia en poco menos de un año. La gran novedad de *UT 2004* son sus dos nuevos modos de juego, que han revitalizado un tipo de acción on line que estaba pasando por malos tiempos.

El principal de ellos es el modo Asalto, un viejo conocido que resurge de sus cenizas para deslumbrarnos con un espléndido presente. El diseño de los mapas de este modo es un auténtico curso acelerado de desarrollo virtual. Y algo parecido sucede con el modo Carnicería, que además ha servido de pretexto para añadirle un amplio surtido de vehículos a las partidas. Con modos de juego para todos los gustos, *UT 2004* puede considerarse uno de los juegos más completos que existen.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

UNREAL TOURNAMENT 2004

Una de las votaciones más apretadas, ya que se trataba de elegir entre los pesos pesados de los dos géneros que dominan la Red, el rol multijugador de *Galaxies* y la acción múltiple de *UT 2004*. Al final, se impuso la acción.



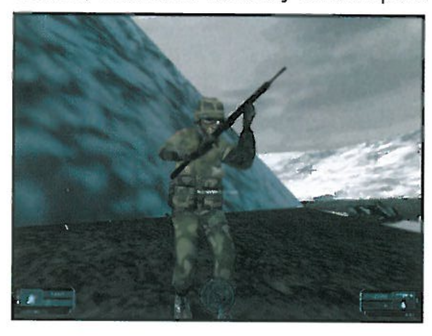


MEJOR
MOD

FROSTBITE

EL MOD QUE VINO DEL FRÍO

Sorpresa: un recién llegado ha apartado del podio a la innumerable ristra de modificaciones de *Battlefield 1942* y *Half-Life*. Esta vez, ha sido un juego ya un tanto veterano, *Ghost Recon*, el inspirador de este verdadero torrente desbordado de talento amateur. *Frostbite* cuenta con música exclusiva, menús modificados, escenarios nuevos y una campaña





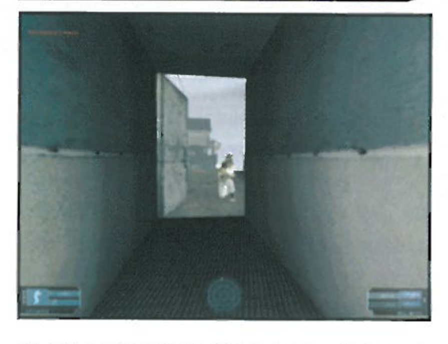
con ocho misiones, 12 armas inéditas y cuatro vehículos. Para hacerse una idea aproximada de la inversión de tiempo que ha supuesto basta con un dato: alguno de los nuevos escenarios ha exigido hasta siete meses de programación.

Los acabados son también de lujo, como los uniformes que lucen los miembros de la unidad Ghost, adaptados al paisaje nevado en que se desarrolla el juego, o los de los soldados rusos y noruegos. Gran idea también la de añadir un sistema que asigna objetivos de forma aleatoria durante el transcurso de la misión.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

FROSTBITE

Pues sí, volvemos a estar de acuerdo. Suponemos que algunos se han dejado guiar por nuestros análisis, ya que para jugar a *Frostbite* hace falta tener en el disco duro *Ghost Recon* y todas sus expansiones.





¿Necesitas otro juego de estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial? ¿Todavía te quedan fuerzas para **visitar** las playas de **Normandía o pasearte por Stalingrado por enésima vez**? Ojo: porque si tu respuesta es negativa, podrías perderte el juego que –esta vez sí– ponga **la verdadera guinda a la guerra del 39**.

CODENAME:

Las primeras informaciones aparecidas sobre *Codename: Panzers*, no invitaban a echar campanas al vuelo... aparentemente. Que si estrategia en tiempo real con un poco de vehículos, infantería y artillería (con el clásico esquema de piedra-papel-tijera), que si los escenarios más sobados de la Segunda Guerra Mundial (o sea, Normandía, Stalingrado, las Ardenas, etc., etc.), que si 30 misiones repartidas en tres campañas con sus tres respectivos bandos (léase, alemanes, rusos y aliados, para variar)...

Pero en cuanto saltaron las primeras imágenes ya nos dimos cuenta de que no estábamos ante un juego cualquiera. Ojo, no porque no sea convencional (si algo tiene precisamente es que va a reunir las fórmulas más probadas del género), sino porque tras su halo de aparente refrito *Codename: Panzers* quiere llegar donde ningún otro juego ha alcanzado: a sumar todas las virtudes del género, puliendo los defectos al máximo y envolviendo el título con unos gráficos de aúpa. Un objetivo ciertamente ambicioso.

Acumulando virtudes

Todos sabemos que el infierno de los videojuegos está lleno de buenas intenciones. Así que, ¿cómo logrará *Panzers* situarse por encima de la marea de ETR versión Segunda Guerra Mundial que intentan ofrecer exactamente la misma receta? Pues simplemente haciendo acopio de lecciones bien aprendidas. Empezando por el envoltorio. Stormregion ha sabido sacar partido a un motor que ya dio muestras de virtuosismo en su anterior *SWINE*.



Apartado ahora de refriegas entre gorrinos y conejos, el motor Gepard buscará demostrar que en esto de la ETR merece un puesto de honor. Terrenos completamente tridimensionales, vehículos y unidades adornados con todo lujo de detalles, entornos completamente destructibles (desde árboles y edificios hasta postes de teléfono y farolas) y animaciones que aportarán realismo e inmersión a este lujo bélico. Basta mirar las imágenes para comprobar que no exageramos.

Enfrentamientos a medida

La escala del juego se situará a medio camino entre un *Sudden Strike* o un *C&C: Generals* y títulos como *Commandos 3* o *Soldiers: Heroes of World War II*. Es decir, habrá suficientes unidades como para crear espectaculares batallas, pero sin que sean demasiadas, como tampoco lo serán las dimensiones del terreno. De esta forma, nada escapará a tu control.

Así pues, *Panzers* irá más en la línea de los enfrentamientos tácticos que en la de un verdadero juego de estrategia descomunal. Una característica que se acentuará gracias al hecho de que los desarrolladores han optado por descartar la recolección de recursos y la creación de unidades.

Te podrás dedicar únicamente a combatir, así que las unidades cobrarán un valor adicional, ya que un exceso de pérdidas puede impedir que alcances los objetivos de la misión. De todas formas, para no poner las cosas demasiado cuesta arriba, existirá también la posibilidad de apoderarse de equipo

CUESTIÓN DE TIEMPO

Las comparaciones son odiosas, pero en este caso inevitables. *Blitzkrieg II* es otro título desarrollado por Nival Interactive que aparecerá el año próximo y que no sólo comparte con *Codename: Panzers* género y ambientación. La escala en ambos juegos es prácticamente la misma; las unidades adquirirán experiencia y podrán conservarse de una misión a otra, y, por encima de todo, ambos títulos lucirán un aspecto gráfico muy cuidado. Así que tal vez habrá que recurrir a la frase que soltó uno de los responsables de *Panzers* en la pasada feria E3: "Mucha gente me pregunta cuál es la principal diferencia entre los dos juegos. La principal diferencia es que *Codename: Panzers* saldrá un año antes".

enemigo (especialmente, vehículos y cañones) y emplearlo luego en beneficio propio.

Ciertas unidades, como los soldados con lanzallamas, son especialmente útiles para, por ejemplo, churruscar a un blindado de forma que su tripulación se vea obligada a abandonarlo y luego puedas apoderarte de él (en cuanto se haya enfriado, claro).

Otra incorporación que sin ser revolucionaria es de agradecer es la inclusión de un rango de visión para todas las unidades. Como es obvio, este rango es mayor para la infantería y menor para la artillería y unidades motorizadas. De este modo tan sencillo se consigue que la agrupación de distintas fuerzas sea indispensable para avanzar por determinados terrenos. O eso, o caer cada dos por tres en una emboscada.

Además, la infantería será la única que podrá resguardarse en los edificios, de modo que no sólo tendrá una mayor cobertura, sino que también alcanzará a ver zonas que antes estaban ocultas. Incluso para este caso se ha tenido en cuenta la altura de los edificios. Subirse a un campanario, por ejemplo, proporcionará un campo de visión mucho más amplio que si se está a ras de suelo. Imagínate, además, si el que se ha subido al campanario es un francotirador...

Facilidades tácticas

Otro aspecto en el que Stormregion parece haber tomado buena nota de títulos pasados (copiar, que dirían algunos) es en la interfaz. Una interfaz prácticamente calcada de la de *Sudden Strike* y que, a la vez que dará varias opciones tácticas (por ejemplo, el empleo de granadas, distintas posiciones de cobertura, etc.), permitirá manejar los enfrentamientos sin ningún tipo de estrés.



Las explosiones formarán parte del espectacular despliegue gráfico.



El terreno tendrá suma importancia en cuanto al campo de visión.



El desembarco de Normandía. Un referente inevitable.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Stormregion
EDITOR:	Zeta Games
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Codename: Panzers no será el juego de estrategia más revolucionario sobre la Segunda Guerra Mundial, sino un buen compendio de las fórmulas que otros probaron antes con un aspecto gráfico inmejorable. Sanas intenciones para un título que puede situarse muy arriba si, como parece, cumple con los objetivos.



Batallas al por menor con unos gráficos de lujo. Una fórmula que sigue funcionando.


Podrás ordenar que los aviones realicen varias misiones de bombardeo y reconocimiento.


Las calles nevadas de Stalingrado volverán a ser fuente de conflictos.


Unas vacas que ni se inmutan a pesar de los cañonazos.


A veces es recomendable no utilizar la puerta para entrar.

Además, las unidades de infantería se manejan por pelotones, de modo que ni siquiera tendrás que preocuparte de seleccionarlos uno a uno; bastará con un simple clic sobre un miembro de la escuadra. Incluso, si lo deseas, podrás asignar las órdenes en tiempo muerto con la pausa activada, con lo que *Panzers* parece destinado a convertirse en un título mucho más sesudo de lo que cabría pensar a primera vista.

Tu capacidad para adquirir nuevos refuerzos dependerá de tus éxitos anteriores

Con todo, a pesar de que *Panzers* se mueva por campos trillados, también ofrecerá algunas ideas poco aprovechadas. Nos referimos a que, por ejemplo, tras una misión podrás conservar algunas unidades así como adquirir otras nuevas para el siguiente escenario. Sin embargo, tu capacidad de adquisición dependerá enteramente de tu prestigio, que no es otra cosa que una medida de tus éxitos. Es decir, si en la anterior misión tuviste una gran cantidad de bajas, puede que se te penalice y no puedas coger tantos refuerzos como desearías para el siguiente encargo. Una forma bien sencilla y eficaz de representar que, a fin de cuentas, el Alto Mando acaba recompensando a aquellos que cumplen sus objetivos sin derrochar hombres ni material.

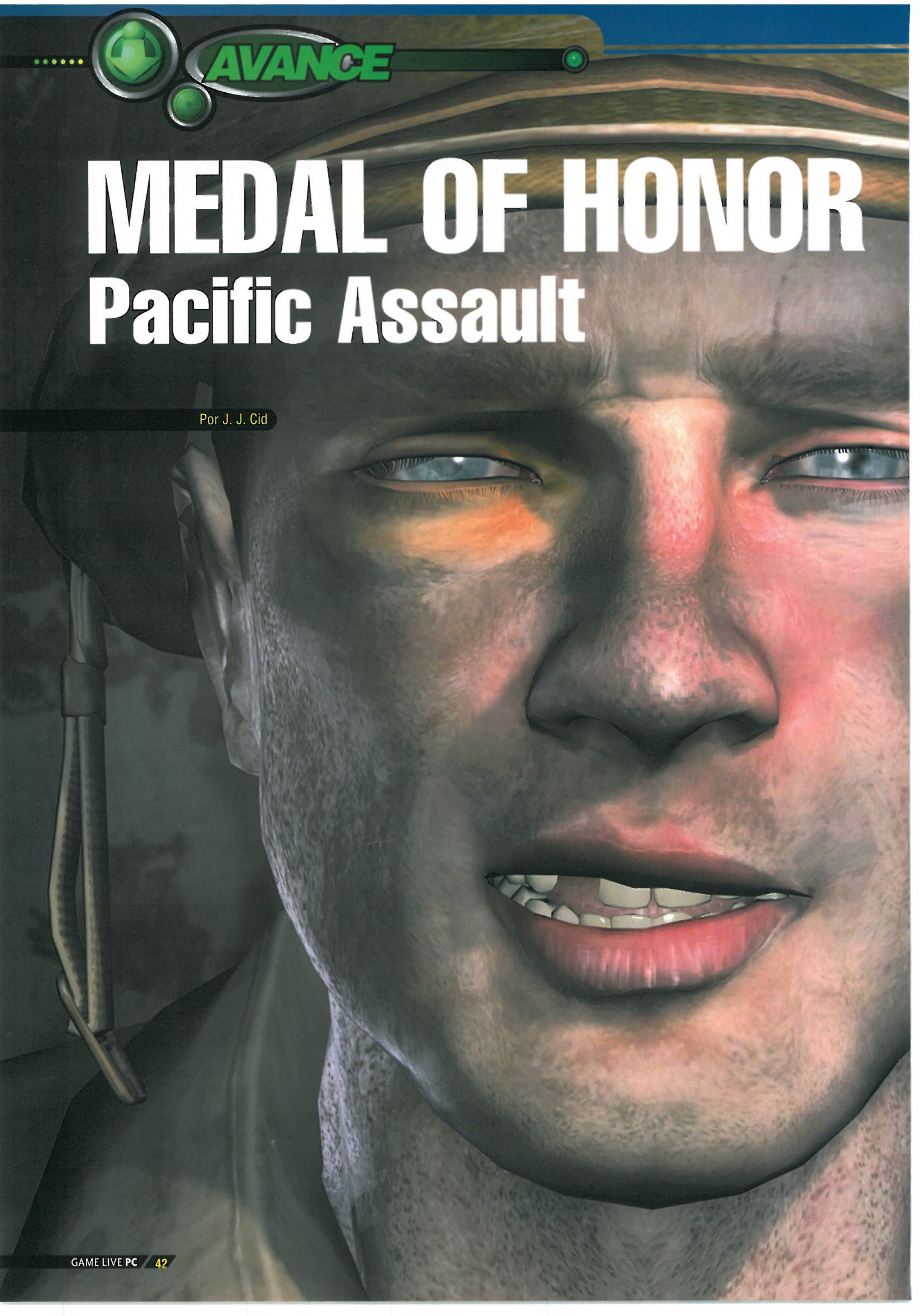
Queda por ver todavía como será el diseño definitivo de escenarios, un campo en el que muchos juegos de estrategia acaban pinchando, pero por lo visto hasta ahora, la combinación de algunos "cuellos de botella" con la variedad de aproximaciones tácticas parece que dará suficiente libertad como para que el invento final funcione.


La destrucción puede llegar a ser total en los entornos urbanos.



MEDAL OF HONOR
Pacific Assault

Por J. J. Cid







El éxito de los juegos de acción hiperrealistas **no parece tener límites. Los desarrolladores se han lanzado a rastrear** en profundidad en los conflictos contemporáneos **en búsqueda de esa hazaña** bélica **que aún no tiene** su correspondiente **juego. Esta vez** le llega el turno a auténticas carnicerías como las batallas de Mindanao o **Guadalcanal**.

En los últimos meses se ha consolidado un nuevo subgénero que podríamos definir como acción bélica inmersiva. Se trata de juegos que intentan reproducir las sensaciones de un soldado solitario perdido en un gran conflicto que escapa a su control. En ellos, participamos en batallas de relevancia histórica o popularizadas por el cine siguiendo un guión rico en situaciones predeterminadas.

En fin, que vienen a ser como grandes películas interactivas en las que el jugador asiste al desarrollo de los acontecimientos y toma el control sólo en las fases de acción. Sus detractores los consideran juegos sobre raíles, muy espectaculares pero poco participativos, aunque lo cierto es que esta fórmula de entretenimiento cinematográfico sin complicaciones cada vez tiene más partidarios, como demuestra la popularidad de *Medal of Honor*, la serie de juegos que la puso de moda.

Vuelta a las armas

Pacific Assault será la primera secuela para PC del ya clásico *Medal of Honor: Allied Assault*. En esta ocasión, el juego va a trasladarte a un nuevo frente, el del Pacífico entre 1941 (el ataque a la base norteamericana de Pearl Harbour) y 1945.

Tu papel en esta ensalada de tiros será el de un simple recluta, un marine llamado Tom Conlin. Las primeras tareas que vas a asumir consisten en defender Pearl Harbour del ataque de la marina japonesa y asaltar las posiciones enemigas en la isla de Tarawa. Más adelante, participarás en la batalla de Guadalcanal o en el asalto al campamento de New Georgia. Por supuesto, no vas a enfrentarte al imperio nipón en solitario y a pecho descubierto, ya que el juego hará lo posible para



De no ser por sus molestos habitantes, sería un lugar de vacaciones ideal.

que te sientas integrante de un pequeño escuadrón, un puñado de hombres que intentan sobrevivir juntos a una situación que les supera.

El desarrollo del juego corre a cargo de los estudios de Los Ángeles de EA. Por lo visto, han realizado una profunda tarea de documentación para que tanto las acciones de combate como las armas o el equipamiento bélico sean fieles a los modelos reales y funcionen como éstos. Entre el amplio arsenal disponible, encontrarás desde los típicos revólveres Mágnum Smich and Wesson y su contrapartida japonesa, los Nambu, a las mortíferas semiautomáticas Remington o las algo más "artesanales" catanas.

Tomaremos parte en siete largas misiones, empezando por la del ataque a Pearl Harbour

Esfuerzo físico

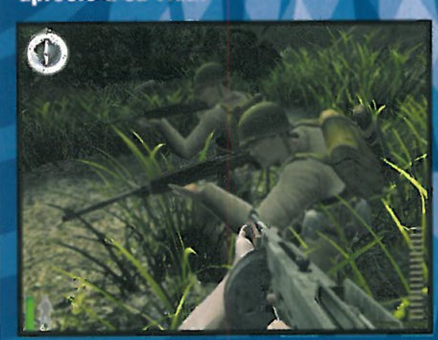
Pacific Assault va a presentar una versión muy remozada de los gráficos del original y sus expansiones. El motor ha sido reescrito casi desde cero y se ha incorporado un nuevo sistema de física de objetos basado en el cada vez más popular motor Havoc. Un ejemplo práctico de lo que esta herramienta puede aportar a la jugabilidad es que los edificios u objetos tras los que te escondas podrán ser movidos... o destruidos. Incluso deberás tener en cuenta que los vehículos enemigos que destruyas no van a volatilizarse sin más, es muy probable que esparzan metralla muy peligrosa para tu integridad y la de tus hombres.

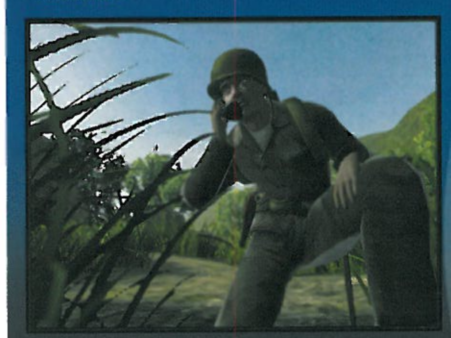
Gráficamente el juego contará con los habituales adelantos técnicos de los que tanto se enorgullecen los diseñadores de hardware. Todo para ofrecer la lucha desde el punto de vista más realista posible. Una explosión cercana, un disparo certero, una caída traumática o un súbito descenso en el nivel de vida alterarán tu percepción del entorno, diluyendo contornos y alterando brillos y colores. Como habrás deducido de todo lo anterior, el juego vuelve a basarse en una apuesta sin tapujos por el espectáculo. Eso implica aceptar ciertos peajes, como un guión muy rígido que te llevará de la mano en la mayoría de situaciones dejando muy poco margen a la improvisación o la sorpresa. No van a faltar grandes momentos de incomparable atmósfera cinematográfica, pero vas a tener la sensación de que la película interactiva avanza por sí sola y tú participas exclusivamente en las fases de combate.

En total, tomaremos parte en siete largas misiones, empezando por una muy destacada, la del ataque a Pearl Harbour. En ella, no vas a poder frustrar los planes del ejército imperial japonés, te limitarás a sobrevivir como puedas y destruir el mayor número posible de aviones rivales.

Tu margen de maniobra se ampliará un poco más adelante. Durante las misiones de desembarco en las islas japonesas, sí tendrás la sensación de que tus acciones contribuyen a escribir la historia, aunque no esperes guiar a tu escuadrón hasta la victo-


Algunos japoneses no tienen ningún aprecio a su vida.


En muchas ocasiones será imprescindible la cobertura de otros soldados.


En los momentos más intensos no quedará más remedio que solicitar ayuda.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	EA Los Angeles
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Septiembre

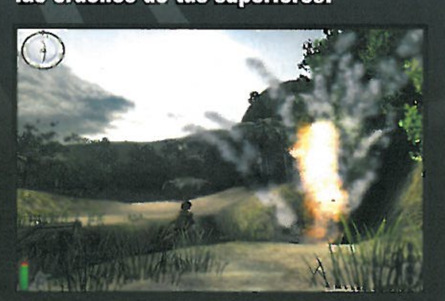

EN RESUMEN

Medal of Honor abre una sucursal en el Pacífico, a un palmo del agresivo Imperio Japonés de principios de los 40. *Pacific Assault* seguirá fiel al estilo de la serie, pero ofreciendo un salto cualitativo en cuanto a calidad técnica. Acción cinematográfica sobre raíles y rica en momentos espectaculares.


Los enemigos de las torretas abandonarán su puesto para recargar el arma.


Cada uno de tus compañeros tendrá un modelo facial propio.


El comportamiento de las armas será fiel al real.


Tendrás que acatar escrupulosamente las órdenes de tus superiores.

Las trincheras no siempre son seguras.

LA FAMILIA CRECE

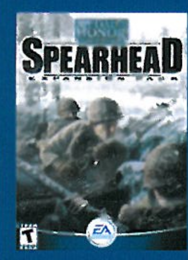
La familia *Medal of Honor* pronto contará con un nuevo retoño, el heredero de una saga bastante fecunda en PC y consolas.



ALLIED ASSAULT
El primero para PC. De él se recordará su espectacular recreación del desembarco en Normandía.



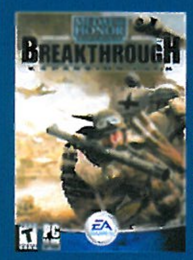
FRONTLINE
Continuación del original exclusivo para consolas de nueva generación. Comparte misiones con Allied Assault.



SPEARHEAD
Irregular expansión del excelente ***Allied Assault.*** No convenció del todo a los incondicionales.



RISING SUN
Otro producto exclusivo para consolas. Es el primero de la serie que introduce a los japoneses como enemigos.



BREAKTHROUGH
Una expansión que aportó armamento nuevo y escenarios tan atractivos como Italia o el Norte de África.



INFILTRATOR
Una versión para Gameboy Advance. Acción en 2D desde un plano cenital al más puro estilo arcade de los 80.

ria final: los rumores apuntan a que el juego no cubrirá la guerra por completo, ya que se reservarán sus últimos meses a futuras expansiones.

Además de flexibilizar un poco el desarrollo de las misiones, los programadores están intentando que la inteligencia artificial actúe de forma mucho más realista y refinada que en la primera entrega. Hemos podido probar fases de juego real en que los japoneses atacaban por los flancos, se cubrían mutuamente o se retiraban de forma ordenada cuando estaban en inferioridad. En fin, todo un progreso para ellos.

Además de en inteligencia, estos malvados nipones han ganado en movimientos. Ahora van a disponer de unos cuantos extras, como la opción de abandonar posiciones de francotirador para recargar sus armas en tiempo real. Para nivelar un poco las cosas, tú dispondrás de un buen puñado de nuevas maneras... de morir.


El efecto de los impactos en el agua son alucinantes.

Sí, como suena, ya que se incorporan animaciones inéditas que duran unos segundos, el tiempo suficiente para llamar a un médico y ponerse en sus manos por si consigue salvarte el pellejo. Por supuesto, si los japoneses te encuentran en plena agonía, no dudarán en rematarte con sus bayonetas.

En compañía

Uno de los aspectos más destacados de esta secuela va a ser su modo multijugador, en el que están trabajando unos estudios independientes, TKO Software, los creadores de la segunda expansión del juego original. Están introduciendo mejoras en los modos de partida vistos en *Breakthrough* y añadirán uno nuevo denominado Invasión.

Pero tal vez la novedad más llamativa es que va a incorporarse un sistema de clases al más puro estilo *Counter Strike.* Para que funcione a pedir de boca y los servidores no se conviertan en refugio de tramposos, el juego hará uso de un eficaz método de detección de prácticas irregulares que expulsa a los infractores de forma automática. Este método ya se está usando en otros juegos actuales y los resultados son bastante prometedores.

EVIL GENIUS

Son **pocos** los juegos capaces de aportar **planteamientos originales**. La mayoría se limitan a introducir matices en fórmulas de contrastada solvencia. Por suerte, **siempre habrá quien decida ir un paso más allá**, aunque sea por el camino de la maldad.

Por X. Pita

Lo que es la vida. Hace un mes, al hilo del análisis de *Un vecino infernal 2*, poníamos sobre el tapete la falta de humor en el videojuego. Veníamos a decir que entre tanto efecto de última generación, tanto plazo de entrega, tanta presión y tanta inversión por amortizar, a los diseñadores se les había olvidado el sentido del humor al mismo tiempo que la originalidad. Por eso celebrábamos la llegada de un juego como aquél, pura broma virtual sin más pretensiones que divertir a la concurrencia. Lástima de sus defectos, principalmente que su sentido del humor se evaporara a la tercera partida.

El mundo en tus manos

En breve podrás disfrutar de un juego con un espíritu similar, pero mucho más redondo. De hecho, *Evil Genius* es uno de los juegos que tiene números para convertirse en la sensación de este 2004. Porque este título pretende unir dos conceptos tan estrafalarios en el videojuego moderno como son el humor y la originalidad. La nueva criatura de Elixir Studios podría definirse como una mezcla de *Dungeon Keeper* y la película *Austin Powers*. Del primero hereda esa malsana atracción por el humor de trazo más grueso, en el que se desdibujan los clásicos conceptos del bueno y del malo. Del segundo, la estética pop, hortera, de los años sesenta más coloridos y demenciales.

¿De qué va *Evil Genius*? De ser el malo. El perverso, el ególatra, el villano de las películas cutres, de las teleseries sesenteras, de las novelas pulp. Ese que, parapetado en su base secreta, pretende dominar el mundo. De hecho, ésa es, precisamente, la premisa principal del juego: construye tu base y ve dominando al mundo. Para ello deberás edificar tu cuartel general y después, poco a poco, crear el artefacto definitivo. Un arma tan delirante y absurda que sirva para llevar tu reinado de maldad a la tierra. Comenzarás escogiendo tu personaje (hay tres para elegir) y después el emplazamiento para el cuartel general. A grandes rasgos, hay cinco acciones básicas: construir una base secreta, desarrollar trampas de gran inteligencia, adiestrar a leales secuaces, buscar armas y planear misiones de alto riesgo.



Construir tu base será el primer paso en tu carrera hacia la supremacía del mal.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Elixir Studios
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Octubre



EN RESUMEN

Por originalidad de concepto y por lo delirante de su humor, *Evil Genius* está llamado a ser uno de los juegos que más dará que hablar en este 2004. Con él, Dennis Hassabis y su equipo vuelven a explorar territorios poco trillados e intentan demostrar que el fiasco de *Republic* es sólo un mal recuerdo.



El mundo que se recrea en el juego recuerda estéticamente al de la saga *NOLF*.

Las diferentes fechorías servirán para ganar prestigio.



Evil Genius es un extraño cruce entre *Dungeon Keeper* y *Austin Powers*.

CHICOS MALOS EN TU PC

Lo de manejar al malo de la película no es algo que Elixir Studios se haya sacado de la manga. El PC siempre ha contado con ilustres incursiones en el territorio de la moral dudosa.

DUNGEON KEEPER



El más recordado. Juego tan perfecto como irreverente. Un clásico indiscutible. El argumento habla por sí solo: destruir el bien para llevar a la Tierra la más profunda de las oscuridades. Elevó a Peter Molyneux al Olimpo de los grandes creadores del videojuego.

GRAND THEFT AUTO



Su paso a las consolas de última generación convirtió a la saga en un superventas y una pesadilla para los adalides de la correción política.
Eres cruel, mafioso y tienes que matar a cuanto enemigo te plante cara. Parodia a la vez que homenajea a un buen puñado de películas de género.

GHOST MASTER



Maldad un poco más blanca que los anteriores ejemplos, *Ghost Master* se aleja de la crueldad para alojarse en el humor tirando a inofensivo.
Eres el señor de los fantasmas y debes utilizar a todo tipo de entes para asustar a los inquilinos de una serie de edificios.

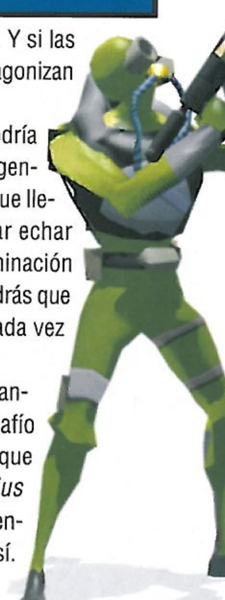
Camisas de colores

Dicho así, puede sonar sencillo, pero en realidad no lo es tanto. Y ahí reside uno de los grandes secretos del juego. Por lo que hemos visto en la versión que hemos probado, crear la base no es una tarea que se termine en dos o tres fases. Comienzas eligiendo un emplazamiento que servirá de tapadera (por ejemplo, un casino) y dos o tres habitaciones prácticamente sin amueblar. Pero a medida que avanzas en las misiones, se te irán asignando una serie de objetivos, a cada cual más complicado (por ejemplo, tienes que aprender las leyes básicas de la seguridad y convertir tu base en un lugar inexpugnable, lleno de trampas mortales o crear academias de Kung Fu o fábricas de armamento).

El otro gran pilar del juego pasa por entrenar a tus secuaces para luchar con los chicos buenos y llevar a cabo todo tipo de crímenes que te ayuden a ganar notoriedad. Atención, porque las misiones pueden ser tan sumamente marcianas como robar la Torre Eiffel.

Pero, a priori, lo que nos ha llamado más la atención es la batalla que se libra en *Evil Genius*. Un juego de estas características no puede dejar de lado la lucha entre el bien y el mal. Y si las mentes criminales que protagonizan el juego ya merecen un artículo a parte, lo mismo se podría decir para los héroes. Son agentes del gobierno trajeados que llegarán a tu isla para intentar echar por tierra tus planes de dominación global. Para combatirlos tendrás que ir construyendo trampas cada vez más complejas.

Si Elixir Studios consigue mantener cierto equilibrio y desafío en las más de 50 misiones que incluirá el juego, *Evil Genius* dará que hablar. Por inteligente y original. Ojalá que sea así.



FULL SPECTRUM WARRIOR

Horas antes de que Beckham fallara otro penalti e Inglaterra se fuese a dormir ahogada en un mar de cerveza, **se presentaba en Londres *Full Spectrum Warrior***, el juego **que pretende revolucionar el subgénero militar** como ya hiciera *Operation Flashpoint* años atrás.

Por J. Ripoll

Hay tópicos que conviene tener en cuenta. Por ejemplo, si vas a Londres, lleva paraguas, no importa que las previsiones digan que no va a llover: lloverá. Aquí un servidor no destaca por su prudencia, así que me fui a Londres en bermudas y camisa corta. Por un momento, parecía que mi insensato plan iba a ser coronado por el éxito, pero negros nubarrones no tardaron en sustituir el solecito de media mañana en cuanto dirigí mis pasos a la mansión victoriana en que iban a enseñarme *Full Spectrum Warrior*. Así, bajo techo, pasé el resto del día disfrutando de un juego con la sana pretensión de aportar algo nuevo a un género saturado.

Guerra de guerrillas

Que conste en acta: en *Full Spectrum Warrior* nunca pegarás un tiro, lo harán por ti. Tú no apuntas, ellos lo hacen. Tú no te mueves, ordenas que lo hagan. Suena extraño, quizás frustrante, pero nadie dijo que innovar fuese sencillo. Además, aunque parezca imposible, funciona. No vas a controlar el movimiento de los soldados con los cursores, te limitarás a usar un icono para indicarles la posición a la que deben moverse.

Tus órdenes van a ser obedecidas por dos escuadrones de cuatro unidades cada uno. En cada uno de ellos vas a encontrar un especialista en granadas, otro en rifle de precisión, uno en rifle automático y, faltaría más, el líder, es decir, tú. Aunque sigas sin poder guiar sus pasos (el líder va donde el icono le marca), tú decidirás las órdenes que salen de su boca. Los soldados opinarán sobre esas decisiones e incluso será el líder quien deba cargar con los compañeros heridos.

Aquí empieza el peaje al tan buscado realismo: tu escuadrón no podrá sufrir más de dos bajas. En caso contrario, ya puedes ir rebobinando. Sí, has leído bien, rebobinando, como en el vídeo de tu casa, y es que en *Full Spectrum Warrior* las partidas se guardarán como si fueran carreras de coches, en su integridad, y en algunos momentos podrás volver atrás y modificar alguna decisión errónea para conseguir que tu equipo sobreviva.

Buscando refugio

Si la mecánica del juego no te queda clara, no sufras, porque cinco de sus 19 niveles servirán de tutorial. Ten claro que va a exigir paciencia y que los avances serán laboriosos.





Disparar sin protección puede tener consecuencias nefastas.



Los iconos indican que los enemigos son invulnerables.

El juego va a durar 12 horas, es decir, el tiempo real del que dispones para resolver las misiones: medio día, entre el amanecer y el crepúsculo, en una ciudad imaginaria de Oriente Medio llamada Zekistan. En ella, deberás acabar con la milicia que apoya al dictador de la zona.

La inteligencia artificial de los soldados enemigos estará por encima de la media, siempre buscarán cobertura, en algunos casos rodearán la zona para sorprenderte ellos a ti y no a la inversa. Para anticiparte


El viento y la arena dificultarán mucho la visibilidad.


Cada miembro del equipo dispondrá de un rifle especial.

a sus movimientos, contarás con un servicio de GPS que se antoja imprescindible. Solicitando un escaneo del escenario por parte de un helicóptero amigo, conseguirás información primordial sobre la ubicación de los edificios y las posibles rutas de ataque o huida. Antes de dar cualquier orden a uno de tus equipos deberás pensártelo muy mucho, porque un paso en falso puede ser mortal.

Por suerte, tus escuadrones no van a estar compuestos por principiantes: su IA nada debe envidiarle a la de los enemigos. Los tuyos también dispararán si son atacados, se agacharán y buscarán refugio tras un edificio, una barricada o un coche. Ahora bien, si el que buscas cobertura eres tú, deberás tener en cuenta que los escenarios son destruibles y que tus amigos los zekistanís pueden ir con un tanque y cargarse ese bonito coche que te servía de escudo. Ellos sí, tú no. Olvídate de conducir tanques o cualquier otro tipo de vehículos. Para compensarte, contarás con apoyo aéreo que podrás solicitar en caso de necesidad extrema.

Tus órdenes van a ser obedecidas por dos escuadrones de cuatro unidades cada uno

Full Spectrum Warrior contará con gráficos y animaciones ultrarrealistas a lo que debes sumar una banda sonora que recuerda a la de la película *Black Hawk derribado*. Es decir, de tecnología irá sobrado. Algo más discutible será su concepto, ¿otro juego militar ahora que la guerra no está para juegos? A esta pregunta, Greg Jones, jefe de producto de THQ, dio una respuesta contundente: "el juego nació como encargo del ejército norteamericano para entrenar a sus soldados y lleva en desarrollo cuatro años, desde antes de que el 11-S e Irak pusiesen la guerra de siniestra actualidad".


Tanques y camiones. Se miran pero no se tocan.

GUERRA EN COMPAÑÍA

Full Spectrum Warrior contará con un único modo multijugador: el juego en cooperativo. Dos equipos, dos amigos y dos ordenadores jugando en los mismos niveles que encontrarás en la partida en solitario. En momentos puntuales, un tercer escuadrón se pondrá a tus servicios, pero éste deberá ser controlado por ti o tu compañero.

Falta confirmar si la comunicación por voz (presente en la versión de Xbox) se traslada a nuestros ordenadores. Por si esta opción no está disponible, en Pandemic ya han implementado un chat para que podamos escribir todo lo que se nos ocurra.



AVANCE

KOHAN II KINGS OF WAR



Hace tres años Timegate Studios apostó por las 2D en pleno auge de los juegos en tres dimensiones. **El resultado fue una brillante pieza de orfebrería** que aportaba no poco frescor al recauchutado mundo de la estrategia. **En breve intentarán algo parecido**, aunque esta vez en 3D.

Por O. García

K*ohan: Inmortal Sovereigns* fue la tarjeta de presentación de Timegate, unos estudios de desarrollo con base en Houston que tuvieron la suerte de contar con el colchón financiero de la multinacional a la que pertenecen. Por ello pudieron permitirse dedicarse en cuerpo y alma a su juego sin recibir excesivas presiones. Y por ello mismo también, aún cuando su producto no berreara tan alto y tan fuerte en el momento de su lanzamiento como otros títulos (eran tiempos de *Civilization III* y *Empire Earth*, sin ir más lejos), pudieron dejar que el paso del tiempo y el boca-oreja fuera aupando a Kohan a la altura merecida. Una altura desde la cual lanzar una ampliación (*Ahriman's Gift*) que reincidía en virtudes y aportaba más horas de juego.

Ahora ha llegado el momento de *Kohan II: Kings of War*, secuela con todas las de la ley que, como era de esperar, hará del salto a las 3D su máxima bandera. Pero que no se espante la gente: aunque el nuevo *Kohan* haya pasado finalmente a la tridimensionalidad, seguirá conservando sus virtudes. O sea, estrategia fantástica centrada en los combates y con un sistema de recursos tan simplificado como funcional.

Como era de esperar, Kohan II: Kings of War hará del salto a las 3D su máxima bandera

Preservando virtudes

Las unidades seguirán conduciéndose como compañías, de forma que seleccionando un estandarte guiarás a todo el grupo. Este sistema de juego, al que cada vez recurren más títulos de estrategia, garantiza que las batallas no se conviertan en un caos incontrolable y permite añadir un aspecto táctico nada desdeñable.

Y es que en *Kohan II*, como ya sucedía en el título original, gran parte del éxito dependerá no sólo de tu habilidad en los combates, sino de tu capacidad para crear las compañías adecuadas. Nos explicamos: una compañía tiene como base a cuatro unidades, pero se le pueden incorporar dos más como flancos y dos más como apoyo, con lo cual la ristra de configuraciones posibles es tremendamente variada. Súmale que a este *Kings of War* se añadirán varias unidades nuevas y que controlar ciertos edificios puede darte otras unidades adicionales y ya puedes ir viendo que las posibilidades se multiplican exponencialmente.

Con todo, los desarrolladores pretenden que las opciones no te agobien. Así, mediante una interfaz la mar de simplificada, podrás personalizar la creación de compañías de modo que pulsando un par de teclas ya estés reclutando a tus exterminadores favoritos.

Una novedad de peso en esta secuela es que las ciudades dejarán de ser esos iconos bidimensionales de la primera parte y



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Timegate Studios
EDITOR:	Take 2
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

La temprana versión que hemos probado no nos ha hecho dar saltos de alegría, pero los antecedentes permiten conservar bien altas las expectativas. No pedimos mucho: bastará con que Timegate mantenga lo que hizo grande a *Kohan* y añada un poco más de esplendor y posibilidades al invento.



Los héroes pueden decantar la balanza, aunque éstos lo tienen crudo...



Con el salto a las 3D, los combates ganarán en espectacularidad.



Los magos están entre las unidades más poderosas, pero nunca bastan por sí solos.

estarán representadas en todo su esplendor en el mapa de juego. Sin embargo, lo que a priori podría parecer un mero añadido estético, cobra mayor significado cuando alrededor de estas ciudades empiezan a construirse murallas y otras defensas que deberás sobrepasar si quieres apoderarte de ellas. Algo que convierte a las unidades de asedio y de ataque a dis tancia en valores a tener en cuenta.

Además, los desarrolladores se han encargado de remodelar completamente la inteligencia artificial de los enemigos para que no te pongan las cosas nada fáciles en campaña.

Eso sí, a decir verdad, la primerísima versión del juego que hemos podido probar todavía requería algunos retoques en este sentido.

Y añadiendo novedades

Como también parecía necesitado de ciertos retoques el aspecto gráfico que, a pese a ser la bandera de esta secuela, no parece de momento que brille a la altura esperada. Es cierto que las 3D han permitido incorporar algunos toques muy efectistas y que la libertad de cámara garantiza un mayor control en las batallas, pero el resultado no está todavía a la altura de otros juegos que comparten vocación y género. En todo caso, veremos qué da de sí la versión definitiva en estos apartados.

CINCO DE SEIS

Ya hace tiempo que a los estudios de desarrollo les ha dado por despertar interés ocultando información. Vuelve a ser el caso en *Kohan II*. Sabemos que el juego incluirá seis razas, pero sólo se han desvelado cinco de ellas.

GAURIS



Un pueblo reservado que ha preferido apartarse (hasta ahora) de los mundanos conflictos. Muy cercanos a los clásicos enanos y con un toque McGiver que les impulsa a crear cacharros varios.

DRAUGA

Nueva adaptación de los belicosos orcos, aunque no tan verdes. Su sentido del honor sólo es equiparable a su afán guerrero, algo que no les ha granjeado muchas amistades.

HUMANOS



Los que todos conocemos. Los de siempre. Con dos piernas, dos brazos y sin cola. La traslación más literal de las tropas de la Edad Media a los mundos de fantasía.

MUERTOS VIVIENTES



Otro clásico. Les encanta pasear por catacumbas y revolcarse en los ataúdes. Aparte del mal aliento, tienen un problema permanente con las demás razas, a quienes odian (a muerte).

HAROUN

Los únicos que faltan a este compendio de lugares comunes: seres tan enclenques como elegantes que aquí no se llaman elfos sino Haroun. Lo suyo es la lucha con arcos y la magia.



Montar una emboscada de este calibre no será nada fácil.



El asedio a las ciudades formará parte de la nueva filosofía de *Kohan*.



La campaña de *Kings of War* constará de 32 misiones.

AVANCE

CONFLICT: VIETNAM

Para Estados Unidos, **Vietnam fue un grano** en sus orgullosas posaderas. Un grano **que se cangrenó con el tiempo** debido a su prepotencia y a la oposición de un pueblo harto de enterrar a sus hijos **por una guerra que** no entendía. Pero bueno, eso **es historia y no videojuego.**

Por J.J. Cid

La acción táctica es un género relativamente joven que ya cuenta con un buen puñado de propuestas. La competencia empieza a ser tan cruenta como en los demás géneros y los juegos que aparecen cada vez reflejan más fielmente cómo sería formar parte de un comando. Pero este culto al realismo no parece convencer a todos los jugadores. El agobio de que una sola bala perdida eche al traste toda una misión es demasiado para algunos.

Conflicto en la selva

La serie *Conflict* apela a esta clase de jugadores. *Conflict: Desert Storm* y su continuación eran juegos de acción táctica en los que la planificación y la acción compartían protagonismo. Estos títulos difícilmente podrían ser usados como herramienta de entrenamiento por ningún ejército serio, pero en Pivotal Games siempre tuvieron muy claro que la representación de la realidad no debería actuar como cortapisas de la adicción. Por este motivo se tomaron algunas licencias en la aplicación del daño recibido, uso de armamento y resolución de situaciones y crearon unos juegos donde la diversión primaba sobre el realismo.

En breve llegará el tercer y último capitulo de esta saga. En esta ocasión se dejan atrás los áridos desiertos de las anteriores entregas para sumergirnos en las sofocantes y claustrofóbicas selvas de la península de Indochina. Más concretamente, en Vietnam, allí donde dicen que los Estados Unidos perdieron su inocencia.

Conflict: Vietnam contará la historia de un grupo de cuatro personas aisladas de su regimiento que buscan territorio amigo. Nada de grandes gestas. Nada de inclinar la balanza hacia el lado americano. El éxito en *Conflict: Vietnam* no estará ligado a la victoria de una guerra que no se ganó, sino a un objetivo concreto. Un pequeño objetivo para una guerra, pero un gran reto para cuatro hombres.

Tu escuadrón estará formado por cuatro hombres que deberán sobrevivir a todas las misiones y a los que tendrás que guiar en el desarrollo de sus habilidades. Gracias a los vídeos irás descubriendo la personalidad y motivaciones de cada uno de ellos. Son cuatro estereotipos muy sobados en las películas ambientadas en este conflicto. Tenemos al típico sargento duro y noble, al veterano al que unos pocos días



Las emboscadas estarán a la orden del día en *Conflict: Vietnam*.



DATOS

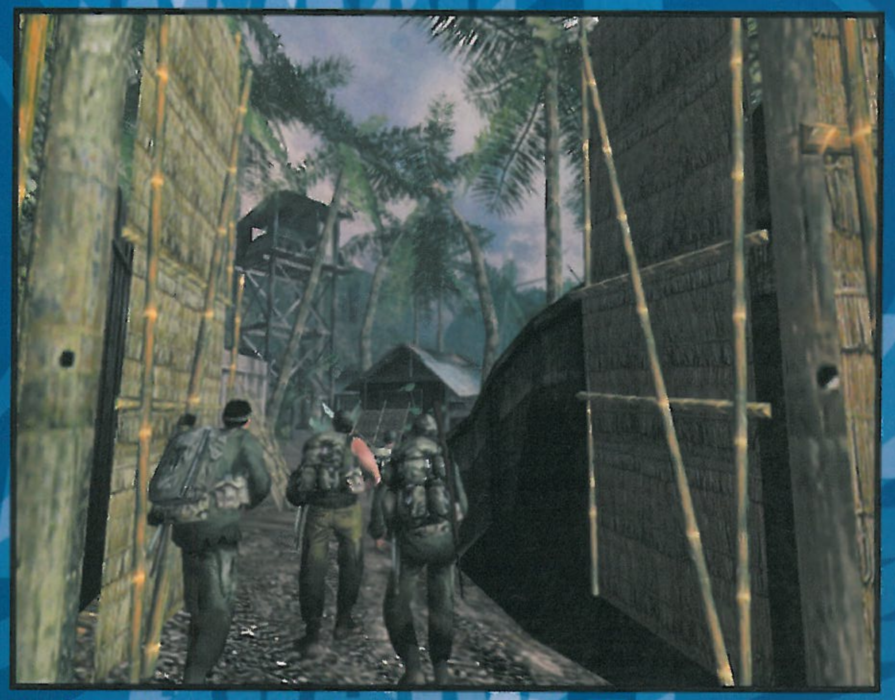
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Pivotal Games
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Guerra de guerrillas en las sofocantes selvas de Vietnam. La serie *Conflict* se traslada a un nuevo escenario y recreará hechos históricos. De todas formas, su estilo de juego se mantiene fiel al espíritu de anteriores entregas. Aunque se trate de acción táctica, nada de un disparo, un muerto.



Posicionar a tus hombres correctamente será clave para el éxito de la misión.


Las aldeas vietnamitas están plagadas de agentes del Vietcong.


Los momentos de acción serán constantes durante el juego.

le separan de su ansiada licencia, a un soldado arisco y muy eficaz en combate, y a un novato que se tiene que ganar la confianza y respeto de sus compañeros.

El periplo de estos hombres se contará en 14 grandes misiones, cada una con un objetivo diferente y concreto. Pero, además, podrás conseguir objetivos secundarios que te permitan aumentar las bonificaciones. Éstas te servirán para modificar y aumentar las habilidades de nuestros hombres, como si se tratase de un juego de rol.

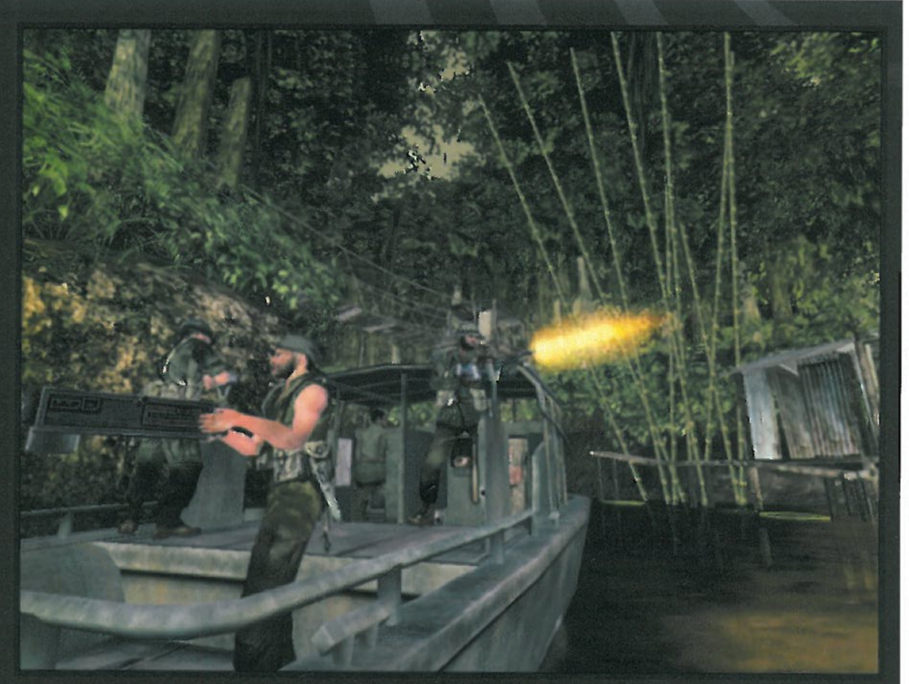
Los desarrolladores han intentado mejorar la accesibilidad de todas las acciones (no en vano es un juego multiplataforma) y ahora será mucho más sencillo dar todo tipo de órdenes. Para conseguir esto, el cursor te indicará qué acciones puedes llevar a cabo en el sitio apuntado y realizarlas con un solo clic. Fácil, cómodo e intuitivo.

Los desarrolladores han intentado mejorar la accesibilidad de todas las acciones

La inteligencia artificial de los enemigos también se ha modificado y se han aplicado pautas de comportamiento que los soldados adquirirán en función de la situación en la que se encuentren. De esta manera, veremos lo que en Pivotal han denominado "cazadores", que escudriñarán el escenario en nuestra búsqueda; "guardianes", que defenderán con uñas y dientes una posición; y kamikazes, que actuarán como...kamikazes.

Estudio del conflicto

Otro de los aspectos que destacan sus creadores es la fiel recreación que el juego hace del conflicto. Los diferentes elementos (el armamento, los vehículos, el escenario, etc.) han sido recreados después de un minucioso estudio de documentación. Por otro lado, muchos de los momentos que nos ofrecerán sus misiones nos recordarán a las películas más conocidas ambientadas en esta guerra. El juego está casi terminado y ya se ha confirmado que aparecerá traducido y doblado a nuestro idioma. Eso sí, no esperes ningún tipo de opción multijugador.


En estas situaciones la climatología nunca es un aliado.

LA OFENSIVA DEL TET



Fue considerada como el punto de inflexión de la Guerra del Vietnam. El 31 de enero de 1968 las fuerzas del Vietcong lanzaron una demoledora ofensiva contra diversas posiciones estadounidenses en Vietnam. El Tet es el año nuevo vietnamita y nadie se esperaba actividad militar en una fecha tan señalada. El golpe fue terrible para Estados Unidos. La prepotencia americana se vino abajo a los primeros síntomas de que podían perder esa guerra. Ese 31 de enero sintieron que lo inesperado podía ocurrir y a partir de esa fecha la impopularidad de la guerra dio un salto cualitativo.



RICHARD BURNS RALLY

Parece que los chicos de Warthog tienen **un objetivo claro** con este *Richard Burns Rally*: **ofrecer realismo**. Este título se nos presenta como un simulador de los de verdad, un juego **para los auténticos románticos de las carreras de rallies.**

Por X. Robles

Hoy por hoy la mayoría de juegos que presumen de ser simuladores incluyen pequeños toques arcade para que sean "más jugables". Warthog ha decidido eliminar estas concesiones y ofrecer lo que ellos consideran "una experiencia real y estimulante", un simulador puro y duro. Y es que para sacar todo el partido a un coche de 300 caballos y clase A8 no basta con tener controlado el circuito ni elegir bien las ruedas que vas a utilizar, sino que también entran en juego factores como el número de pilotos que han corrido en la pista antes que tú (influirá en que el terreno esté más o menos transitable), vigilar que la temperatura del agua no se eleve mucho, que no se desgasten ni se rompan los frenos, etc.

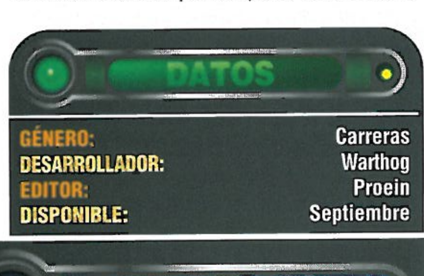
Richard Burns Rally está lleno de detalles así. Hasta tal punto que a veces el grado de conocimiento y habilidades que se le requerirán al jugador pueden llegar a desesperarlo si lo que busca es pisar el acelerador a fondo y punto.

Quiero ser piloto

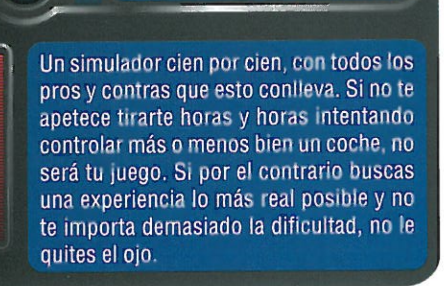
Empezarás tus andaduras en el mundillo de los rallies en la Forest Rally School, donde se te enseñarán los movimientos básicos y se te orientará sobre cómo conducir igual que un profesional. Richard Burns intentará hacerte comprender la ley que rige su modo de correr: "corre todo lo rápido que puedas tú, no todo lo rápido que pueda el coche". Incluso el tutorial resultará difícil, pero la gran baza de *RBR* será hacer que el jugador crezca, conseguir que con el tiempo vea que puede ir a 130 Km/h por zonas en las que antes le era imposible pasar de los 50.



Los entornos en los que corres son bastante realistas.



GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Warthog
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Septiembre



Un simulador cien por cien, con todos los pros y contras que esto conlleva. Si no te apetece tirarte horas y horas intentando controlar más o menos bien un coche, no será tu juego. Si por el contrario buscas una experiencia lo más real posible y no te importa demasiado la dificultad, no le quites el ojo.



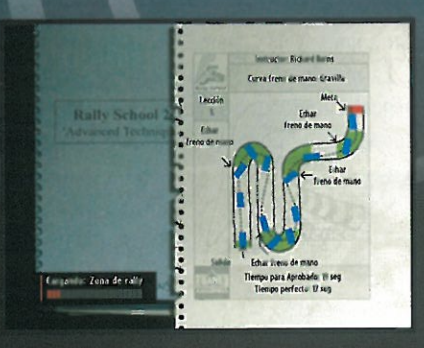
Será complicado mantener la estabilidad tras un salto a gran velocidad.



Las distintas condiciones climatológicas te obligarán a modificar la conducción.


Ése que nos adelanta es el fantasma de Richard Burns. Lo decimos sin acritud.


A veces el público te ayudará cuando tengas un pequeño accidente.


El propio Richard Burns te instruirá en la escuela de conducción.

UN PILOTO PRECOZ



Richard Burns, que nació en 1971 en Reading (Gran Bretaña), ya apuntaba buenas maneras de pequeño. Su carrera como piloto comenzó a los ocho años en el patio trasero de su casa, donde su padre le dejaba conducir un coche antiguo. La pasión de Burns por la velocidad fue creciendo y, en 1989, ganó el 205GTI Challenge, una competición para jóvenes talentos. Tras ser fichado por Subaru, ganó en 2001 el World Rally Championship, convirtiéndose así en el primer inglés que lo conseguía. Por desgracia, esta temporada ha tenido que abandonar debido a que se le ha diagnosticado un tumor cerebral. Ahora está en tratamiento y, según anuncia en su web, todo va viento en popa. Esperemos que vuelva pronto a sentarse en un coche de carreras.

Tras completar el tutorial y obtener el título de piloto profesional, se te brindarán varias opciones. La más interesante será la de competir en la Temporada de Rally, en la que correrás en los circuitos de Nevada (Estados Unidos), Hokkaido (Japón), Canberra (Australia), Finlandia, Gateshead (Inglaterra) y Morzzine (Alpes franceses). Podrás escoger entre un total de ocho coches de la clase A8 (Peugeot 206, Mitsubishi EVO VII...).

Los otros modos de juego son los desafíos cara a cara con Richard Burns, que te retará a ganarlo en los distintos circuitos; el Rally Rápido, donde podrás correr en cualquier circuito e intentar batir los mejores tiempos, y el Modo Hot Seat, un modo multijugador en un mismo PC que admite partidas de hasta ocho jugadores. Lo que no parece es que se vaya a poder jugar on line. Lástima, porque la posibilidad de disputar una temporada de rallies en Internet podría haber hecho las delicias de muchos.

Las indicaciones del copiloto estarán en español, cosa que se agradece

En cuanto a los gráficos, *RBR* no termina de dar la talla. No es que estén mal, los escenarios están bastante logrados, pero se echan de menos detalles que sí tiene el que será su competidor más directo, *Colin McRae Rally 04*, como que los coches se ensucien, brillos y reflejos logrados, etc. Las dos cámaras interiores que incluirá el juego tampoco son nada del otro mundo.

De todos modos, no le falta un excelente sistema de colisiones que permite que el automóvil se vaya despedazando de una manera muy real con cada golpe, algo que afecta a la conducción. Si uno de estos trompazos te hace volcar, tendrás la posibilidad de pedir ayuda a la gente que asiste como público al rally, y si la colisión es exagerada, un helicóptero vendrá a rescatarte a ti y a tu copiloto.

El sonido promete. Las indicaciones del copiloto estarán en español, cosa que se agradece, y los efectos sonoros serán de primera, ya que el juego cuenta con un motor independiente para ellos que permitirá generarlos en tiempo real.

Otro de los aspectos que se ha querido potenciar es la inteligencia artificial de los pilotos. Si quieres ganar, tendrás que fijarte en el modo de conducir de cada uno: algunos son agresivos, otros prudentes, irreflexivos... Podrás ir siguiendo su evolución en una pantallita tipo CNN que aparece al finalizar cada etapa, y que te indicará los contratiempos que hayan surgido, como si alguien abandona, si hay penalizaciones, etc.

¿El nuevo rey?

Todo juego que aspira a ser un referente dentro de su género necesita marcar un camino para que títulos posteriores lo imiten e intenten mejorarlo. *Richard Burns Rally* no quiere ser uno más y apuesta por el realismo absoluto, algo arriesgado. Veremos cuántos jugadores se inclinan por opciones más arcade y accesibles y cuántos se quedan atrapados en este juego. Quizás estemos ante el nuevo rey de los rallies.



STRENGTH & HONOUR

Quién iba a decir que un juego a priori modesto como *Total War* **sentaría las bases de un subgénero** de éxito dentro de la estrategia. Pues **así ha sido**. Y ***Strength & Honour***, uno de esos títulos que parecen surgidos de la nada, **está aquí para demostrarlo**.



Gráficamente, el juego presenta un aspecto más que aceptable.

Por X. Pita

Aun a riesgo de simplificar demasiado, diríamos que un clásico es aquel juego cuya huella se nota en muchos juegos posteriores. Dos ejemplos muy ilustrativos serían *Doom*, que cambió para siempre el panorama de los arcades en primera persona, o la saga *Monkey Island*, que hizo lo propio con la aventura gráfica.

Claro que hace falta que pasen unos cuantos años para que un juego pueda ser considerado verdaderamente clásico, ya que sólo el tiempo puede decir si su influencia en duradera y va más allá de modas y tendencias puntuales. A la saga *Total War* le queda superar esa prueba del tiempo, pero nadie duda que va para clásico. Y de los grandes, ya que su huella se aprecia con mucha claridad en juegos recientes como *Esparta* o futuros lanzamientos como este *Strength& Honour*.

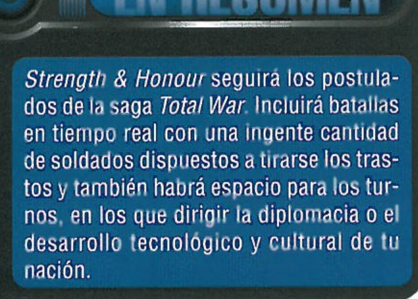
Estrategia masiva

A grandes rasgos, *Strength & Honour* podría definirse como un juego de dominación global que combina elementos de estrategia por turnos y tiempo real. Es decir, lo mismo que hacía el citado *Total War*. Los turnos se reservan al apartado de desarrollo y gestión de tu imperio y el tiempo real, a las batallas épicas, que tienen mucho de escaramuza multitudinaria.

Para que la experiencia sea lo más variada posible, los desarrolladores de Magitech se han asegurado de incluir todas esas civilizaciones históricas que, por una u otra razón, cuentan con el favor del respetable. Así que podrás manejar a los romanos, los cartagineses, los chinos, etc.

La mecánica del juego va a ser bastante sencilla. Tanto, que se resume en una frase: aplasta a tu oponente y domina el mundo.





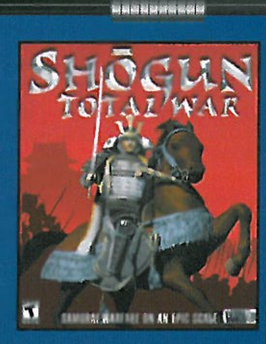


El mapa del mundo te muestra una panorámica de tus ciudades y las de tu enemigo.



Habrá batallas de todo tipo, y tendrás que controlar también las rutas marítimas.

EL PADRE DEL INVENTO



Fue el encargado de dar el pistoletazo de salida. *Shogun*, primer juego de la que después se convertiría en una jugosa franquicia, *Total War*, supo conjugar dos tipos de estrategia que parecían irreconciliables: la de tiempo real y la que se mueve por turnos. *Shogun* sorprendió por lo innovador de su propuesta, pero también por lo espectular de lo mostrado en pantalla. En cierto sentido, quedaba inaugurado así el juego de batallas masiva: cientos de unidades en pantalla moviéndose, además, con sorprendente fluidez. El invento tuvo éxito y Creative Assembly lo explotó en sendas expansiones y con otro título, *Medieval*, que abandonaba la misteriosa civilización de los samurais para sustituirla por la época medieval en una Europa consumida por las guerras. Lejos de abandonar a su gallina de huevos de oro, Creative Assembly pretende volver a dar el do de pecho con una nueva entrega para la saga *Total War*. Se trata de *Rome*, hoy por hoy uno de los juegos de estrategia más prometedores del mercado.



Los entornos en los que se desarrollan las batallas serán de lo más variado.



En el juego aparecerán personajes históricos como Julio César o Cleopatra



En las batallas, deberás escoger cuidadosamente las formaciones.

Para ello, deberás utilizar tanto tu supremacía militar como económica o cultural.

Cada una de las ocho civilizaciones va a disponer de sus propias formaciones, ejércitos y filosofía. Incluso la interfaz varía si juegas con los egipcios o con los romanos. Pero, anécdotas al margen, cualquier jugador habituado a la estrategia se adaptará perfectamente a la mecánica de *Strength & Honour*.

El mundo en dos mapas

El juego incluirá dos modos de partida completamente diferentes. El modo "mapa del mundo" y el modo "batalla". En esencia, se distinguirán uno de otro por el tipo de mapa y de acciones que puedes llevar a cabo. En el primero, realizarás las tareas para las que se necesita más reflexión: diplomacia, construcción de edificios, conquistas o amenazas a las civilizaciones vecinas. Cuando los dos ejércitos se enfrenten cara a cara, pasarás al modo batalla.

Cada una de las ocho civilizaciones va a disponer de sus propias formaciones, ejércitos y filosofía

Strength & Honour es un juego que le dará bastante importancia a los personajes y, sobre todo, a sus profesiones. Te encontrarás con consejeros, princesas, primeros ministros, etcétera. Por supuesto, cada uno de ellos tendrá su personalidad (basada en una serie de habilidades y características –ambición, atractivo, honor– más o menos desarrolladas), lo que implica que se podrán comportar de manera diferente.

Además, de ti dependerá que utilices con sabiduría las características de los personajes. Por poner un ejemplo: tus mejores líderes deberán conducir los pasos de tu ejército y convertirse en leyendas, los hombres con honor y gran carisma deberían dirigir el papel de la nación en calidad de Primer Ministro, los personajes con facilidad para sacar beneficios de debajo de las piedras deberán hacerse cargo de las cuentas de tu civilización, y así con todos los personajes que puedas imaginar.

Un apunte para los aficionados a la Historia: aquí también harán acto de presencia personajes surgidos de la vida real. Al estar las campañas divididas en diferentes arcos temporales, podrás encontrarte con tu personaje favorito. Y sí, Julio César tendrá su enésima versión virtual. Para redondear la jugada, los desarrolladores de Magitech prometen partidas para varios usuarios. Hasta cuatro jugadores se podrán medir en la arena virtual de este prometedor título.

SHELLSHOCK NAM'67

A Guerrilla Games le va la presión. Esta joven compañía aceptó el encargo de crear un juego para PS2 capaz de eclipsar a *Halo*. Paralelamente trabaja en ***Shellshock Nam***, que pretende ser **el juego definitivo** de una guerra demasiado presente. Sin abuelos.

Por J. Ripoll

Se acaba la primera pantalla de carga y las cosas quedan claras. Un vídeo de cinco minutos donde la infografía se mezcla con imágenes de archivo nos muestra que Vietnam fue la antítesis de esas guerras quirúrgicas que tanto gustan a los actuales dirigentes del Pentágono. Vietnam fue miseria, malas artes y, por encima de cualquier otra cosa, una terrible estupidez.

Pero eso no es lo que nos dice nuestro sargento, quien en la secuencia introductoria, da instrucciones para aprender a eliminar al mayor número de "amarillos" posible. La mecánica es fácil. Controlarás al personaje en tercera persona con la posibilidad de cambiar de perspectiva a una que nos sitúe justo encima de su hombro, es decir, perspectiva *Splinter Cell*. Útil para apuntar, imposible para moverse.

En la versión probada, aún sin terminar, han sido precisamente los movimientos del personaje los que han activado una luz de alarma. No poder saltar, ni arrastrarse, ni protegerse tras un árbol supondría un golpe mortal a un título que dice ser realista.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Guerrilla Games
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

¿El *Apocalypse Now* del videojuego? Ésa es la intención de un título que intenta recrear la crudeza de la Guerra de Vietnam. ¿Cómo? Mediante una dosis triple de violencia y crueldad aplicada a unos personajes carismáticos e inmersos en escenarios agobiantes. Su resultado aún despierta dudas.

Sangre y pólvora

Las misiones alternarán los momentos de aparente tranquilidad con combates caóticos en los que el fuego amigo es tan peligroso como el enemigo. Tras superar cada nivel tocará viaje de vuelta al campamento base para sanar heridas, recargar armas o simplemente escuchar música (banda sonora con temas de Roy Orbison, Sony y Cher o Small Faces).

Halo deja huella en los combates. Ya puedes olvidarte de cargar con más de un tipo de rifle y de pistola. Además, en una extraña concesión a la fantasía, la salud se recarga de forma automática cuando descansas, aunque también encontrarás botiquines. Parece que el escuadrón que te acompaña no te dará demasiados problemas. Se guiarán solos, nada de darles órdenes, y en las misiones que hemos podido jugar, si no eran inmortales, bien cerca andaban de serlo.

Shellshock Nam'67 será un juego violento: soldados descuartizados, gente pidiendo auxilio, mujeres reclamando venganza... En este aspecto parece que el compromiso de Guerrilla con la guerra de verdad sí va a cumplirse. De igual forma, todo apunta a que sus doce misiones tendrán objetivos similares a los que debieron cumplimentar los soldados norteamericanos: destruir túneles, depósitos de combustible, armamento antiaéreo... Un respeto a la historia que también estará presente en unos escenarios con pocas concesiones a la galería.



El contacto con el personal femenino servirá para descargar tensiones.



La brújula será el principal aliado para detectar a los enemigos escondidos.



Movilisto
¡Tu móvil al ROJO!
nº1 en España
ENVIA TU MENSAJE AL
7777
¡El Auténtico!
COSTE DEL MENSAJE: Movistar 0,9 € + IVA Vodafone / Amena 1,2 € + IVA.
Configura tu móvil multimedia
¿Lo has probado Ya?
Para recibir correctamente los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs.
Si no es así, o no estás seguro, envía CONFIGURAR al 7777. En unos segundos recibirás un mensaje para configurar tu móvil.
Este servicio requiere dos mensajes
Tu Música favorita en tu móvil
Para pedir un tono TONO, código y marca Ej.: TONO OBSESION NOKIA
Para pedir un politono POLITONO y código Ej.: POLITONO OBSESION
Para pedir un sonitono (música auténtica) SONITONO y código Ej.: SONITONO OBSESION (dos mensajes)
TOP Movilisto
CANCIÓN CÓDIGO
1 OBSESIÓN- AVENTURA OBSESION
2 Dragostea Din Tei- O- Zone dragostea
3 Dale Don Dale- Don Omar dale
4 Malo- Bebe malo
5 Bulería- David Bisbal buleria
6 OYE EL BOOM- BISBAL BOOM
7 Cómo Ronea- Las Chuches ronea
8 Lola- Pastora lola
9 Golosa- King Africa golosa
10 Que Te Den Candela- B. Bronc CANDELA
11 Fuego- Roser fuego
12 FUENTE DE ENERGIA- ESTOPA FUENTE
13 Bambu- Las Primas bambu
14 Cuando Zarpa El Amor- Camela zarpa
15 Left Outside Alone- Anastacia left
16 La Costa Del Silencio-M.De Oz costa
17 CON LA LUNA LLENA-MEL LUNALLENA
18 Shut Up- Black Eyed Peas shut
19 Toxic- Britney Spears toxic
20 Angel Malherido- El Barrio malherido
Superventas
CANCIÓN CÓDIGO
FIESTA PAGANA- MAGO DE OZ PAGANA
Hey ya- Outkast heyya
My Band- Eminem & D12 band
YEAH- USHER YEAH
Dime- Beth dime
Beso En La Boca- Axé Bahía beso
Ni Una Lágrima Más- D. Bustam. lagrima
TE PERDÍ- IGUANA TANGO PERDI
Abre Tu Mente- Merche mente
Insoportable- El Canto Del insoportable
Pastillas De Freno- Estopa pastillas
Himno España espana
LA VIDA AL REVÉS- FRAN PEREA REVES
Lo Siento- Belinda losiento
Te Comeré A Besos- Sara comere
Vive La Vida- Gusanito vive
CHOCOLATE- SOUL CONTROL CHOCOLATE
In The Shadows- The Rasmus shadows
Me Han Vuelto Loca- Merche vuelto
SOMBRAS- NATALIA SOMBRAS
¡Tu nombre en una vela de Windsurf!
Alucinante, ¿verdad?
Envía FONDO WINDSURF seguido de tu nombre al 7777.
Ej.: FONDO WINDSURF GONZALO
CINE y TV
CANCIÓN CÓDIGO CANCIÓN CÓDIGO
SEÑOR DE LOS A. ANILLOS AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA VIVA
El Exorcista exorcista Los Simpson simpson
Harry Potter harry Shin Chan shinchan
Titanic titanic 1 Más 1 Son 7 (Los Serrano) serrano
ÚLTIMO MOHIC. MOHICANO1 Mis Vamos A La Cama-Lunnis lunnis
Rocky rocky MACHOS MACHOS
Braveheart braveheart Mueve tu cachito cachito
Gladiator gladiator El Equipo A equipo
GHOST GHOST Despedido- Anuncio despedido
La Misión mision RASCA Y PICA (SIMPSON) RASCA
Misión Imposible mision Embrujadas embrujadas
BAR COYOTE COYOTE El Coche Fantástico coche
El padrino padrino La Pantera Rosa pantera
La Guerra De Las G. galaxias Tapitas tapitas
SHREK2 SHREK2 VERANO AZUL VERANOAZUL
¡Animaciones!
Envía ANIMACION y la que quieras al 7777. Ej: ANIMACION MIRADA
HUMOR
MIRADA
DELFINES
DELFINS
AMOR
GATITOS
O pide ANIMACION seguido de HUMOR, DELFINES O AMOR y cada vez recibirás una nueva.
TOP ¡LAS MAS BUSCADAS!
Envía ANIMACION DUENDE o ANIMACION DIABLILLO al 7777
DUENDE
DIABLILLO
Las animaciones requieren dos mensajes
ESPECIAL REMIXES "fresquitos"
CANCION CÓDIGO
OBSESION REMIX OBSESION1
Dragostea din tei remix dragostea1
Bulería remix 2 buleria2
Oye el boom remix 2 boom2
Novedades
CANCIÓN CÓDIGO
NO VOY A PARAR-EL CANTO DEL LOCO PARAR
Quiero Ser- Antonio Orozco quieroser
Do Wah Diddy- Tanga Girls diddy
I CAN´T HELP FALLING...ANUNCIO CERVEZA
Mi rumbita pa tus pies- Melendi rumbita
Mirame Bien- OBK bien
LET THE LIGHT...D. TATE VS JONO G SHINEIN
Hablando En Plata- Melendi plata
Duele El Amor- Alex Sintek y Ana Torroja duele
BEBO- ANUNCIO TV 2004 BEBO
Dirás Que Estoy Loco- M. Ángel Muñoz diras
Chachi que si - Bonita quesi
GUIRIS- ANUNCIO TV 2004 GUIRIS
Enamorada- Anuncio TV 2004 enamorada
Ensaladilla- Anuncio TV 2004 ensaladilla
SOMBRILLA- ANUNCIO TV SOMBRILLA
Bailador- Anuncio TV 2004 bailador
Atasco en la Nacional-Anuncio atasco
CENTOLLO- ANUNCIO TV 2004 CENTOLLO
La vaquilla- Anuncio TV 2004 lavaquilla
Dance
CANCIÓN CÓDIGO
MAGALENHA-M. DO RIO MAGALENHA
Dos Gardenias- Latin Lovers gardenias
Anglia-Dj Marta anglia
ARMA LA VIDA- DJ KARPIN ARMA
Infected- Barthezz infected
On The Move- Barthezz onthemove
Eguinha Pocotó- Mc Serginho pocoto
GROOVE 2 O-A THE KID & R.ORTIZ GROOVE2
Zanarkand- Sonique zanarkand
Voltereta- Jeff Mills voltereta
Libertine- Kate Ryan libertine
LOOK AT ME NOW- JESSY LOOK
Magig- Dj Kultur magic
Freestyler- Bombfunk freestyler
Vazilando- Oreja vazilando
Groove 3- Abel The Kid & Raúl Ortiz groove3
PLAYED ALIVE- SAFRI DUO PLAYED
Scorpia- Marco Bailey scorpia
Only if I- Kate Ryan only
MANIAC- L5 MANIAC
"Lo que más me gusta de ti" - Rebujitos -
Tono GUSTA
Politono GUSTA
Sonitono GUSTA
Flamenquito
CANCIÓN CÓDIGO
TENGO- QUECO TENGO
El Vaquilla- Los Chichos vaquilla
Soy Gitano- Camarón De La Isla gitano
MARIO DE LA CAN..R.WIN CANNISERA
Ni Más Ni Menos- Los Chichos nimenos
Cuéntale- El barrio cuentale
TANTO LA QUERÍA-ANDY Y L LAQUERIA
Torito guapo- El Fary torito
Dame Veneno-Chunguitos dameveneno
NOCHES DE BOHEMIA-N.PLAT BOHEMIA
TOP Fondos
PIDE los FONDOS MÁS DESCARGADOS para tu móvil. Envía FONDO y el código del que quieras al 7777.
Ej.: FONDO TORO
Top
mariacolor toro perroorejas diablillo duende monitos
PERRITOS GATITOS
perritos3 dalmata felino gatito1 gatito perrito1
BEBÉS
bebeconejo bebe11 angel bebe4 bebe12 bebe37
BRUJAS
brujita bruja6 bruja10 bruja15 bruja24 bruja
AMOR
amorchino beso5 corazon corazones electrico tequiero
DELFINES
delfines14 delfin2 delfin6 delfin5 delfin9 delfinrojo
DRAGONES
bolafuego dragon1 dragon2 dragon3 dragon6 dragonfuego
HUMOR
vaca1 lengua abuelete carabebe dientes ovejafeliz
PAISAJES
playa6 isla sol islasuenos playa3 playa2
BUEN ROLLO
peacecolor fumado hojamaria hippie10 iris hippie2
¡A jugar!
Envía JUEGO seguido del código del que quieras. Ej: JUEGO MICROGP
¡NUEVO!
microgp
¡NUEVO!
outroad
burbujas
bloques
Los juegos requieren dos mensajes
¡TATÚA tu MÓVIL!
Envía FONDO seguido del código que quieras y de tu nombre o el texto que quieras. Ej: FONDO JAVI TORO
corazon labios toro
Este servicio requiere dos mensajes
¡NUEVOS Y EXCLUSIVOS!
POEMAS para ENAMORAR
Envía POEMA al 7777 y cada vez que lo pidas, recibirás uno nuevo y exclusivo.
POEMA OBSESIÓN
Si lo que sientes no es amor... sino una obsesión, envía POEMA OBSESION al 7777
Dedica un POEMA
¡El nombre de la persona que quieras, aparecerá como protagonista del verso! Envía POEMA seguido de su nombre. Ej.: POEMA CRISTINA
En cada ocasión...
...¡Elige tu poema! Envía POEMA seguido de AMOR, TRISTE, PERDON o PICANTE. ¡Hay muchos diferentes!
MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, entra en www.movilisto.com/compatibilidad. Si prefieres saberlo al instante, envía COMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 7777. Ej: COMPATIBILIDAD NOKIA 3510i. (Coste: de 0,9 € a 1,2 € + IVA)
REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 7777. Ej: FONDO TORO 612345678
¿CÓMO QUIERES VER TU MÓVIL? ¿Con logo o Sin logo? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía BORRAR al 7777 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (movistar, vodafone o amena), envía ANULAR al 7777 y lo verás en pantalla.
Atención al cliente 902167777



ANÁLISIS A LA CONTRA

SACRED

Creo que voy a inaugurar una nueva modalidad de análisis a la contra: el de los juegos que aún no han sido analizados. Allá voy, se trata de *Sacred*, y reconozco que no lo he jugado, así que esto es un más difícil todavía. Llevo ya unos cuantos años leyendo prensa de videojuegos y ya he aprendido a leer entre líneas. Corregidme si me equivoco: las imágenes estaban medio bien y os pareció que iban a quedar resultonas y apenas teníais buenos juegos en la sección porque verano es mala época. Así que os marcasteis un avance de esos entusiastas pero sin pasarse. Que si un clon de *Diablo* (un *diablillo*, como yo los llamo) que no está mal, que si saldrá barato y traducido... Ahora supongo que ya publicareis el análisis y le habréis puesto, no sé, ¿un 7? O sea, que es un juego de medio pelo, pero que tocaba algo de bombo y platillo porque julio es un mal mes y las capturas daban el pego. Eso es lo que se saca de leer entre líneas. El tiempo dirá si tengo o no razón (como estará barato, igual me lo compro).

A. Massip (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7° - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



¿Qué haces leyendo estas líneas, maruja, más que maruja? Deberías estar tomando el sol a orillas del Índico, así te ganarías nuestro odio eterno y nos darías un montón de envidia. En fin, allá tú.

Una de las múltiples insensateces que Pita nos manda por correo.

Faltan cuatro semanas:

Moncayo acaba de volver de México y se ha matriculado en uno de esos estúpidos másters a los que se apunta la gente ya entrada en años que no se siente del todo bien formado. Así que no se le espera por esta redacción, y la siempre diligente Sol asume sus funciones.

Faltan tres semanas:

Sánchez tiene un secreto, pero como es secreto, no te lo vamos a contar. A ver si te crees que en esta absurda sección vamos a contártelo todo. No, nos limitaremos a despotricar de quien se lo merezca y airear algún trapo sucio de los jefes, pero no confundas desahogos puntuales con pornografía sentimental.

Faltan dos semanas:

El polémico e improductivo Echarri, el tipo que suele redactar estas líneas, un resentido, vaya, se ha ido de vacaciones a un pueblucho infecto en el corazón de los Pirineos, así que aprovechamos para criticarle con saña, aunque seguro que no tanta como la que él emplea con nosotros. El muy miserable...

Falta una semana:

Echarri ha vuelto, y en este momento comprueba con horror que nadie ha creído conveniente hacer su trabajo mientras él estaba fuera. Así que le queda una semana y toda una revista por cerrar casi en solitario, porque el resto hemos cumplido con lo nuestro y no pensamos mover un dedo por él. Que aprenda.

Hora cero:

Ya te hemos dicho varias veces que aquí se curra de sol a sol, incluso en horarios en los que hasta el juez Garzón y Pedro Solbes descansan. Pero al menos tenemos pequeñas satisfacciones. Como la posibilidad de despellejar al jefe, aunque sólo en esta sección y muy de vez en cuando. Y es que el tío ha vuelto a irse dejándonos con la revista a medio cocinar. Manda huevos.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Diga lo que diga el tipejo del análisis a la contra de este mes, *Sacred* es un buen juego, os lo juramos por el canalillo de Paula Vázquez. Por lo demás, este ha sido un mes de los de ni frío ni calor. En términos creativos y virtuales, se entiende, que asarnos nos hemos asado como todo hijo de vecino.



EL BUENO

Ya puedes irle cogiendo cariño a tu personaje en *Sacred*, porque vas a pasar con él un centenar de horas, y eso tirando por lo bajo. Al menos, es buen tipo, no le cantan los alerones ni le filtran los esfínteres y a veces se lava los dientes. En fin, un tipo como tú, que eso es lo que tiene el rol.



EL FEO

Sí, estuvo feo lo que dijimos de los esfínteres. Rebobina y haz como que no lo has leído. Y también está feo lo que pasa en *Gangland*, donde cuatro hermanos italianos se las tienen a tiro limpio mientras una ciudad repleta de criminales y negocios de lo más dudoso agoniza.



EL MALO

Hombre, la serie es mala con avaricia, o al menos eso dicen nuestros hermanos pequeños, que aquí no tenemos tiempo para ver telebasura. Pero *Alias*, el juego, no está mal. Y su protagonista no es que sea mala del todo, pero nos cae mal, por pija y por meliflua.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto

Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra

No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente

Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable

Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno

Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable

O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable

Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible

Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso

Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable

Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Rol DESARROLLADOR: Ascaron EDITOR: FX Interactive PRECIO: 19,95 € • PEGI: +12

SACRED:

La Leyenda del Arma Sa

Existen recetas que no requieren de **condimentos** adicionales. **Si** enfrentarse a cientos de enemigos, recorrer extensos territorios y forjarse un personaje todopoderoso **resulta** ser **divertido, ¿por qué hay que modificar la fórmula?** Pues eso, *Sacred* es un juego sin aditivos **ni colorantes ni conservantes**. No los necesita.

Por J. J. Cid

grada



Hectolitros de hemoglobina se derramarán a nuestro paso.

Me ocurrió algo parecido tras los cinco minutos iniciales con *Diablo II.* Mis primeras impresiones me hacían pensar que estaba ante otro juego de concepción sencilla y de escaso interés. Ambos venían anunciados como juegos de rol, pero yo en mi profunda sapiencia de rancio jugador del género sabía que el anunciado rol se evaporaría a los primeros clics del ratón y que luego sólo quedaría un producto sencillo, apto para matar ratos libres pero alejado de las pretensiones lúdicas de un viejo, sabio y curtido jugador de rol del de toda la vida.

¿Que cuándo me di cuenta de que no era tan sabio, no estaba tan curtido y que sí era más viejo? Justamente cuando me sorprendí jugando al "sencillo" juego de madrugada, pocas horas antes de que el despertador me recordase mi cita ineludible con la tarjeta de fichar. Con *Sacred* la historia se repite.

Baile de cifras

Sacred es un juego de rol de los denominados de acción. Rol porque manejamos a un personaje al cual guías en la consecución de niveles, adquisición de nuevo equipo y habilidades. Acción porque el combate es en tiempo real y acapara la totalidad de los desafíos que te plantea el juego. Así, en pocas palabras, apartamos estúpidas disquisiciones sobre la pertenencia o no de *Sacred* a un género o a otro, problema que siempre va de la mano de este tipo de juegos.

Si empiezo por el final, *Sacred* me sorprende en cifras. Terminarse el juego en el nivel más sencillo, realizando esporádicas misiones secundarias y recorriendo gran parte del mapa, puede llevarte cerca de 100 horas. Multiplica esto por los tres niveles de dificultad y por los seis protagonistas posibles. Súmale ahora las horas que puedes dedicarle a su modalidad on line y tendrás una cifra realmente sorprendente. Para que te hagas una idea, el número de enemigos a los que me he enfrentado en la partida en solitario es de unos 2.000.

Pero serían sólo fríos números si el juego se quedase en eso, que no es el caso. *Sacred* saca partido de todo este baile de cifras y convierte a cada enemigo en un reto, cada hora dedicada en un momento lúdico intensamente aprovechado, cada personaje diferente en un modo distinto de plantearse el juego y cada nivel de dificultad en un nuevo desafío.

Punto de partida

Sacred se inicia con un tópico: La Bestia se ha escapado y sólo un héroe puede salvar al reino de su maldad. Sigue con una decisión: tienes que elegir entre los seis tipos de héroes diferentes para crear tu personaje. Y culmina con una fórmula tan sencilla como efectiva: recorre un territorio enorme, resuelve decenas de misiones y acaba con miles de enemigos.

Más o menos, este resumen coincide con muchos de los títulos que siguen la estela de *Diablo*, pero existen matices que separan a los buenos juegos de los malos. Son detalles que van más allá de su encorsetado patrón original y que son decisivos a la hora de evaluar el título en cuestión: la accesibilidad de la interfaz, la evolución del personaje, su modo on line, la ausencia de errores graves de programación...

El nivel de dificultad está muy bien regulado. Los enemigos se "adaptan" a tu nivel





Si avanzas más rápido de lo debido, provocarás aglomeraciones.

y son un desafío constante. La inteligencia artificial es adecuada (no comete estupideces) y la adquisición de material y habilidades nuevas está bien estructurada. Quizás en este apartado Sacred quede un punto por detrás de *Diablo II*, pero el resultado es más que aceptable.

También se han añadido nuevos elementos que permiten una mayor personalización del protagonista, como los combos. Se compran en las salas de los maestros de combate y te permiten combinar una sucesión de ataques y artes de combate. A ellos se puede acceder rápidamente mediante un icono que aparece en la hoja de personaje. Gracias a ellos dispones de ciertas tácticas de ataque muy útiles en combate y (lo mejor de todo) hechas a medida.

En lo referente a la interfaz, Ascaron ha querido que su diseño te permitiera controlarlo todo lo más fácilmente posible. Y lo han conseguido, pero a medias. Desde los iconos de la pantalla puedes acceder a todas las acciones disponibles, pero, como la rapidez de reacción en estos juegos es esencial, se ha ideado una combinación de teclas



En la armería engarzar las artes de combate de otras razas.

de acceso rápido. La posición idónea para controlar el juego debería ser (para diestros) mano derecha en ratón e izquierda en su posición natural de mecanografiado (asdf). El problema surge cuando quieres acceder a las artes de combate y combos, ya que las teclas se encuentran en la otra parte del teclado.

Otro aspecto negativo son los errores de programación, que en algunos momentos de la partida resultan frustrantes, ya que te impiden seguir avanzando. Desde Ascaron se prometen soluciones para muchos de ellos con un nuevo parche, así que esperamos que éste llegue pronto.

Resulta innovadora la posibilidad de utilizar caballos para acortar distancias

El camino del diablo

Alejarse demasiado de la fórmula que patentó *Diablo* es arriesgado, así que Ascaron ha querido dar un toque personal a *Sacred* pero dejando revoluciones radicales a un lado. Toma como referencia el juego de Blizzard, pero se distingue por ofrecer un mapa abierto desde el comienzo de la aventura.

Se trata de un territorio enorme, vivo, en el que los enemigos tienen unas rutas fijadas y que sólo variarán en tu presencia. Al igual que en *Morrowind*, puedes explorar el mapa a tu antojo aceptando diferentes misiones secun-



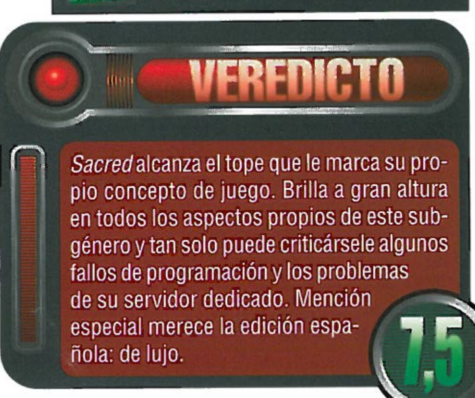
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://sacred-game.com/



VEREDICTO

Sacred alcanza el tope que le marca su propio concepto de juego. Brilla a gran altura en todos los aspectos propios de este subgénero y tan solo puede criticársele algunos fallos de programación y los problemas de su servidor dedicado. Mención especial merece la edición española: de lujo.

7,5



Muchas misiones te llevan a subterráneos y mazmorras.



Los Maestros de Combates te permiten crear combos letales.

SEIS HÉROES Y UN DESTINO

Los protagonistas de Sacred no se apartan demasiado de los cánones del género, aunque tienen sus peculiaridades.

GLADIADOR



Típico bárbaro deudor de Conan. Carece de magia y su principal baza ofensiva esta en el combate cuerpo a cuerpo gracias a su fuerza y pericia con las armas.

ELFO OSCURO



Miembro repudiado de una raza maldita. Es el contrapunto de la elfa del bosque. Ágil en el manejo de armas y eficaz con los hechizos propios de su raza.

SERAPHIN



Una mezcla de ángel y luchadora de aspecto fashion. Complementa el uso de la magia con su gran agilidad en combate. No te centres en combinar el color de sus alas con el de las botas.

MAGO



Dominan las diferentes ramas de la magia y sabe defenderse bien con espadas y bastones. Te recomendamos algunos nombres para tu personaje: Gandalf, Merlin, Raistlin...

ELFA DEL BOSQUE



Criatura mítica en constante comunión con la naturaleza. De ella toman sus poderes mágicos, a los que acompañan con una pericia descomunal en las armas a distancia.

VAMPIRESA



Debe parte de su humanidad al chupetón que le propinó a una seraphin, aunque no sabemos qué hacían juntas y cómo llegó a morderla. Sus poderes vampíricos se acentúan a la caída del sol.



No, no es un erizo. Este lobo ha sufrido la precisión de una elfa de los bosques.



Las diferentes edificaciones están representadas con todo lujo de detalles.

darias o simplemente aniquilando enemigos por el simple gusto de hacerlo. La misión principal te lleva por todos los parajes de Ancaria. El diseño de las misiones, tanto principales como secundarias, es muy sencillo y hacen que te desplaces a un lugar indicado en el mapa para realizar la acción encomendada.

En ningún momento te sientes perdido en la inmensidad de Ancaria, ya que, gracias al mapa general o a una especie de brújula que te indica la dirección a seguir, sabes en todo momento hacia dónde dirigir tus pasos. Resulta innovadora la posibilidad de utilizar caballos para acortar distancias y mejorar tu movilidad. Montarlos es una habilidad más de tu personaje, y por tanto, que puedes ir mejorando.

La edición española es de auténtico lujo. El juego está totalmente localizado, con un manual a todo color, se han creado servidores dedicados en castellano con capacidad para hasta 1.000 jugadores y todo esto a un precio realmente ajustado. ¿Se puede pedir más?

Durante las primeras semanas pudimos comprobar que los servidores funcionan adecuadamente, aunque ofrecen frecuentes problemas de lag y errores intrínsicos del juego (la forma en que se realizan los trueques es lamentable). Aun así, la comunidad de jugadores que se había formado en los primeros días ya era muy activa y no era difícil ver todas las partidas abarrotadas en las "horas valle".

Sin duda, el modo on line de Sacred es lo mejor de todo el juego. Potencia todo lo bueno de su modo para un jugador con la competitividad y sociabilidad propias de las partidas a varias manos. Y es que nada une más que una excursión al campo a la caza de un enorme dragón.

Sacred es un juego notable, repleto de buenas ideas y grandes aciertos, pero depende en exceso de las limitaciones de un género rácano en alardes pero muy efectivo en cuanto a resultados. Una ración de adicción sin edulcorantes con sabor a refrito, pero que no puedes dejar de jugar.



Tienes que estar muy atento a los ataques aéreos.

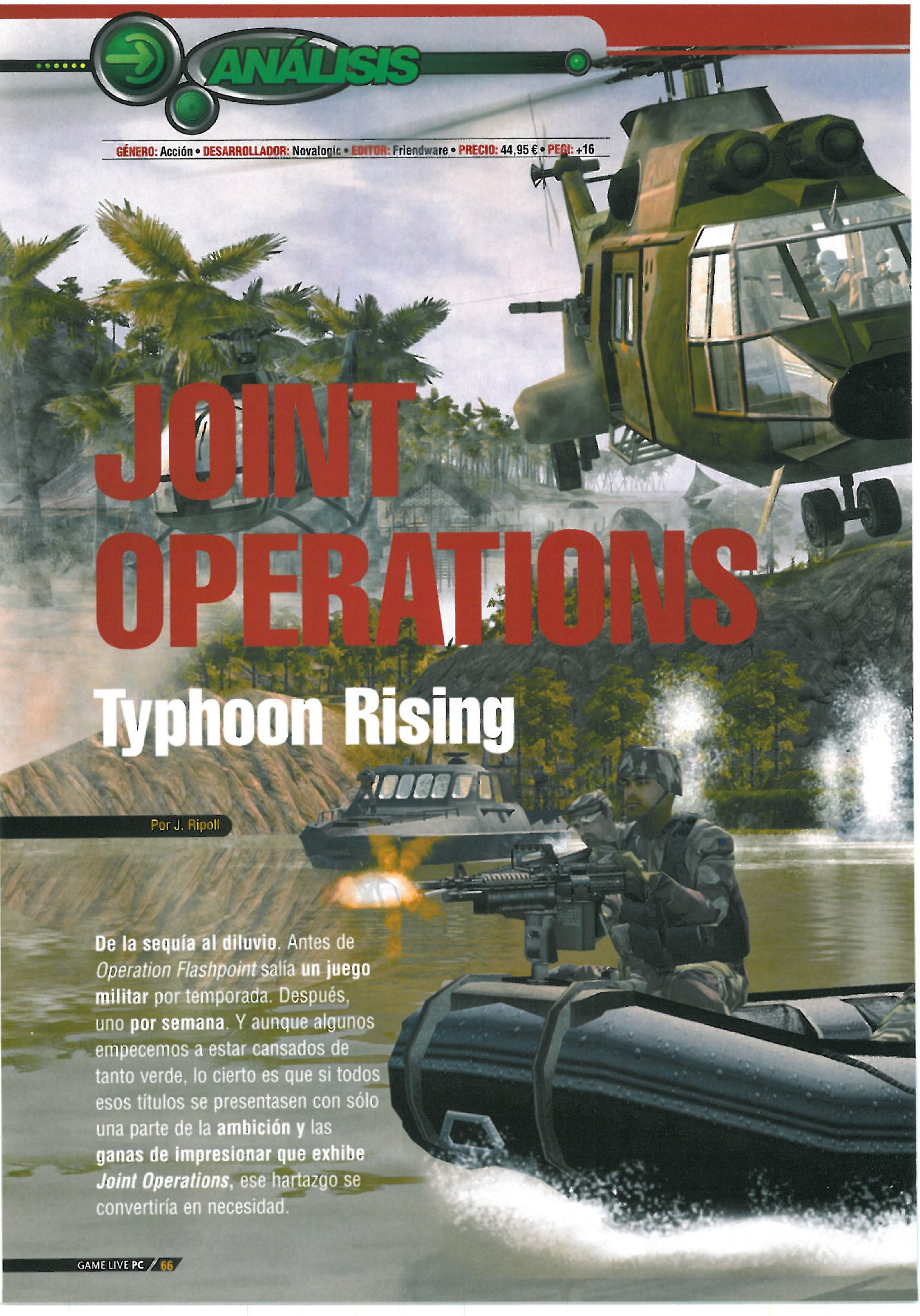


Aunque parezca extraño, esta carnicería no tiene nada que ver con nosotros.



La vampiresa comienza su transformación para hacer frente a una noche movidita.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Novalogic • EDITOR: Friendware • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +16



JOINT OPERATIONS

Typhoon Rising

Por J. Ripoll

De la sequía al diluvio. Antes de *Operation Flashpoint* salía **un juego militar** por temporada. Después, uno **por semana**. Y aunque algunos empecemos a estar cansados de tanto verde, lo cierto es que si todos esos títulos se presentasen con sólo una parte de la **ambición y** las **ganas de impresionar que exhibe *Joint Operations***, ese hartazgo se convertiría en necesidad.



Si jugaste a *Black Hawk Down*, seguro que recordarás esta ametralladora.

Sucede a veces con el videojuego, bueno, también con el cine o la música (que ni de eso tenemos la exclusiva), que cuando menos te lo esperas llega uno de esos títulos con carnet de extremista radical que acaba por volver al público medio binario. Fraude o genialidad, intención o incompetencia, lo que para unos son defectos de principiante, para los demás son virtudes que definen la voluntad de la obra.

El sucesor de los *Delta Force* entra, contra pronóstico y con honores, en el club de los agitadores. Lejos de programarse bajo el "sí, amo" sistemático a todo lo que saliese de la boca de *Battlefield*, lo que hace es alzar la voz y plantarle cara con un puñado de propuestas que, por lo atrevidas que resultan, merecen como mínimo un poco de atención.

Se necesita acompañante

Tras recuperar crédito y saldar deudas pendientes con *Black Hawk Down*, un juego tan bueno como convencional, Novalogic decidió volver a las viejas costumbres y se tiró del trampolín más alto sin saber si la piscina tenía agua. La idea era crear un juego exclusivamente online en el que 150 personas pudieran combatir andando o a bordo de vehículos aéreos, navales o terrestres en unos escenarios enormes y que la combinación resultante se moviese con fluidez y no a trompicones. Esa locura acabó por convertirse en realidad.

Con el mismo motor gráfico utilizado por su colega africano, *Joint Operations* mantiene algunas de las señas de identidad de la casa. Posibilidad de ser jugado en primera o tercera persona, presencia de más armas de las que encontrarías en el trastero de los Bush (cuando llegué a 60 dejé de contar) y un sistema de teclas que permite enviar mensajes a tus colegas de equipo sin perder demasiado el tiempo. Hasta aquí, nada nuevo. A partir de aquí, el desmadre.

Para empezar, ya puedes ir olvidándote de jugarlo si careces de conexión a Internet. No hay bots y las únicas doce misiones que puedes jugar con el módem desconectado son las de unos tutoriales que se antojan imprescindibles. Y es que en las partidas no hay téntol que valga. Basadas en el principio del "un disparo te mata", resulta importantísimo conocer el escenario, tener un ojo puesto en un radar que siempre indica las zonas activas de combate y, sobre todo, tener bien claro que el modo Rambo ya pasó a mejor vida.

Tu equipo lo es todo. Afortunadamente, la constitución de éstos es arbitraria, nada de capitanes, nada de los buenos a un lado y los malos al otro. Tras haber pateado medio centenar de servidores internacionales, puedo afirmar que ésa es una de las decisiones más sabias de Novalogic, pues la gran mayoría de partidas estaban realmente equilibradas y no había lugar para



esas batallas de veteranos frente a novatos que tanta frustración provocan en *UT2004*.

El resultado era una conjunción próxima al ideal en la que, pese a que la mayoría de participantes eran de nacionalidades diversas, todos actuaban de forma solidaria: esperando a los compañeros antes de irse en barco o socorriendo a quien está bajo de vida. Esa fuerza multilateral que unos se desviven por conseguir, en *Joint Operations* hace un tiempo que está funcionando.

Guerras alternativas

Lo de siempre pero llevado al extremo. Ése es el lema del juego. No hay novedades aparentes en el tipo de soldados: médico, ingeniero, francotirador, soldado y artillero, pero lo cierto es que nunca los médicos fueron más vulnerables, ni los francotiradores más necesarios. ¿Desequilibrio voluntario o error de cálculo?

Ese dilema también alcanza a los vehículos que aquí son transportes antes que armas. Nada queda de esas carreras para pillar el tanque más cercano que tan habituales resultan en *Battlefield 1942*. Entre otras cosas porque no hay tanques, tampoco cazas.

Los diferentes jeeps y lanchas sirven para desplazar a los jugadores por los escenarios y quien los maneje debe saber controlarlos muy bien, pues su maña será la única arma disponible para superar los misiles que lancen desde bases enemigas. Con los helicópteros pasa algo similar: son fáciles de controlar, pero no hay cuerdas ni paracaídas para lanzarse desde una altura considerable, sino que toca aterrizar, y hacerlo cerca de una base enemiga es jugar a la ruleta rusa con la pistola llena.

Si los transportes por mar y aire no ponen demasiado a examen el sistema de física del juego, los terrestres se encargan de dejarla en la peor de las evidencias: furgonetas traspasando árboles, camiones que caen por un precipicio y apenas sufren una abolladura... Si la DGT tuviera que elegir un juego para advertir sobre los peligros de la conducción temeraria, de éste pasaría de largo.

En tierra de Gargantúa

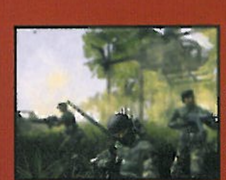
Los vehículos son imprescindibles para

¿QUIÉN MANDA AQUÍ?

Parece claro que *Battlefield* y *Joint Operations* están condenados a luchar por un mismo público. El primero cuenta con la veteranía, mientras que el juego de Novalogic se presenta cargado de irreverencia y sustanciales novedades.

ESCENARIOS

Los dos han optado por la grandeza sin reparar en que esos escenarios gigantes, cuando están poco poblados, son más desoladores que espectaculares. En ninguno de los dos se pueden demoler edificios o esperar que nieve, pero en *Joint Operations* el día da paso a la noche.



NÚMERO DE JUGADORES

64 versus 150. Está claro que *Joint Operations* no tiene rival, aunque no es menos cierto que éste exige una conexión de 256 Kbs para ser jugado con fluidez.



OFFLINE

Electronic Arts ofrece la posibilidad de pasarse todas las misiones con ayuda de unos bots bastante eficaces. El de Novalogic, por su parte, sólo cuenta con un modo cooperativo en el que queda en evidencia la muy lamentable inteligencia artificial de unos enemigos con complejo de estatuas.



MODS

Por experiencia, por el apoyo incondicional a una comunidad de usuarios entregada y por *Desert Combat*, está claro que *Battlefield* lo tiene todo ganado. Veremos si el prometido editor de *Joint Operations* muestra el mismo nivel de flexibilidad y facilidad de manejo que el de su más directo rival.



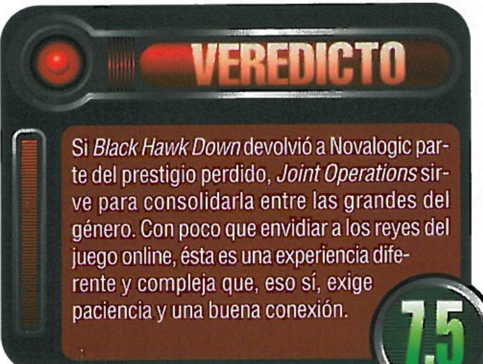
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	150
Internet	150

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera española)

Web www.jointopsthegame.com



VEREDICTO

Si *Black Hawk Down* devolvió a Novalogic parte del prestigio perdido, *Joint Operations* sirve para consolidarla entre las grandes del género. Con poco que envidiar a los reyes del juego online, ésta es una experiencia diferente y compleja que, eso sí, exige paciencia y una buena conexión.

7,5



En una extraña concesión, estas ametralladoras tienen munición ilimitada.



Combaten 10 ejércitos diferentes, ocho en un bando y dos en el otro.


Defender tu base es mucho más fácil que intentar conquistarla.


Ten cuidado, el fuego amigo puede causar más bajas que el enemigo.

moverse por unos escenarios cuyo gigantismo no siempre juega a favor. Todas aquellas partidas que no cuenten con más de veinte participantes se convierten en un escondite inglés sin gracia alguna.

Es de suponer que el editor de escenarios que tiene previsto hacer público en breve Novalogic sirva para alumbrar un puñado de mapas de menor tamaño que complementen los 30 que incorpora el juego. Entre ellos, el repertorio habitual: selva, ciudades en ruinas, islas paradisíacas y ración de desierto.

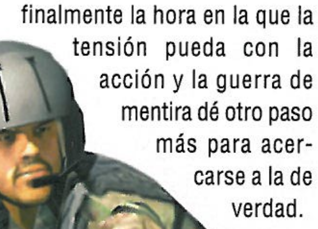
Como es de esperar, cada uno cuenta con características bien diferenciadas y no todos comparten el mismo nivel de excelencia, pero sí el mismo esplendor gráfico que alcanza la perfección con un efecto de agua y humo que nada tienen que envidiar a *Ground Control II*.

Ahora bien, las casas son indestructibles y las palmeras nunca arden. Un fallo habitual que duele igual que otras veces. Tampoco esperes lluvia. Lo que sí puedes esperar es que en plena partida el día dé paso a la noche. Oh, novedad. Pues sí. Se acabaron las batallas en eternos atardeceres.

Y eso, más allá del valor estético (que se agradece), incorpora una variación sustancial a la partida: en los combates nocturnos resulta importantísimo la cautela y el uso de las gafas con visión especial, la conducción de vehículos aéreos pierde presencia y el diseño de sonido del juego muestra toda su grandeza.

Con su saco de propuestas arriesgadas, Joint Operations destroza todos los tópicos

Con su saco de propuestas arriesgadas, *Joint Operations* destroza todos los tópicos que encuentra a su paso. Quizás ha llegado finalmente la hora en la que la tensión pueda con la acción y la guerra de mentira dé otro paso más para acercarse a la de verdad.




Algunas armas pierden su potencia en largas distancias.


Se echa en falta una cámara externa para pilotar los vehículos.


Si te hunden el barco, siempre puedes ir nadando a la orilla.


Será mejor pasar por alto el poco detalle del interior de los camiones.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** MediaMobsters• **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +12

GANGLAND



Con la muerte de Marlon Brando, ha quedado vacante la plaza de Padrino supremo de la Mafia italo-americana. **Si terminas** este juego, **preséntate a las pruebas** de selección: sabrás todo lo que hay que saber y seguro que ganas de calle.

Por J. Font

Últimamente, parece que todo juego de estrategia con un mínimo de ambición debe incorporar elementos de otros géneros, cuantos más, mejor. MediaMobsters sabe que esta regla no escrita está en pleno vigor, y por eso ha añadido a su juego de estrategia mafiosa vistosas pinceladas de rol y de simulación.

El juego se ha ambientado en la ciudad imaginaria de Paradise City y, como no podía ser de otra manera, va de gángsteres. Su argumento gira en torno al asesinato de Chico Mangano, víctima de tres de sus hermanos. Años más tarde, Vincenzo Mangano avisa al abuelo Mangano de que los tres hermanos han sido vistos en Paradise City. Así que el abuelo ordena a Mario, el otro hermano del asesinado, viajar a la ciudad y ponerse a las órdenes de Vincenzo para llevar a cabo la venganza.

Tú manejas al buen hermano, el que alternará venganza con negocios al margen de la ley. Puedes elegir entre cuatro perfiles de personaje distintos, cada uno con sus propias características que deberás ir potenciando.

En harina

Una vez en Paradise City, Vincenzo te introduce en los principios de la vida mafiosa. Debes empezar por explorar a conciencia Paradise City, hacerte con armas y reclutar una pequeña escuadra de delincuentes en bares y demás tugurios clandestinos. Luego ya puedes dedicarte a explotar algún que otro pequeño negocio.

Muchos de los establecimientos que vas a dirigir son tapaderas de lo que se cuece en la trastienda. Si controlas el negocio principal, controlarás también los de las trastiendas y te llevarás un 50% de lo que generen. Una alternativa a la explotación de locales pasa por extorsionar a otros propietarios, práctica con la que puedes hacerte con el 25% de sus ganancias, y tampoco sería mala idea abrir un prostíbulo de lujo para ganarte así el favor de las clases más pudientes.

Pero no todo se reduce a controlar negocios y eliminar a bandas rivales o soplones. Pasadas unas cuantas misiones, dispondrás de un piso franco y podrás crearte tu propio

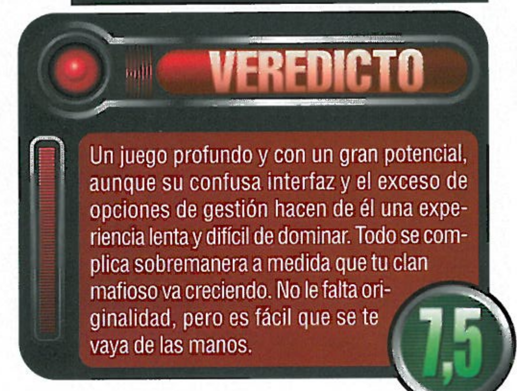
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.mediamobsters.com



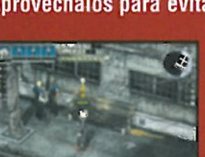


La familia carnal también debe crecer si quieres que alguien te suceda.

¡QUÉ POFESIONAL!

En *Gangland*, no conviene ser bruto e ir sembrando la calle de cadáveres sin más ni más. La discreción debe ser tu fuerte.

EL LUGAR



Evita los tiroteos en lugares plagados de transeúntes. Las callejuelas o locales abandonados se inventaron para algo. Aprovéchalos para evitar mirones.



LA POLICÍA

Las calles de la ciudad cuentan con vigilancia policial. Aunque hayan sido sobornados para que no se metan en tus negocios, usarán las armas si presencian un tiroteo.



LA COBERTURA

Existen multitud de objetos en el escenario con los que poner a cubierto a tus hombres. Si dejas un hombre en la calle sin más, pronto te tocará recoger su cadáver.

clan mafioso, independiente del de Vincenzo. Al margen de las misiones de la campaña, existen 12 escenarios denominados retos con los que puedes obtener bonificaciones. Si fallas en alguno de los objetivos de estas pruebas contrarreloj, puedes volver a jugarlos más adelante. Las partidas se guardan automáticamente cuando se completa cada objetivo.

Como tus negocios van de lo dudoso a lo delictivo, los tiroteos y peleas están en el orden del día

Todo por la pasta

Como tus negocios van de lo dudoso a lo claramente delictivo, los tiroteos y peleas en callejones están en el orden del día. Además, las autoridades no siempre van a mirar para otro lado, por mucho que las sobornes: si eres poco discreto, no tendrán más remedio que pararte los pies.

Pronto descubrirás que incluso la violencia suburbial exige un cierto método. No sirve de nada sacar a tus muchachos a la calle sin darles órdenes precisas, ya que se enzarzarán en tiroteos absurdos y los perderás en menos que canta un gallo. Es mucho mejor estar muy encima de todo lo que ocurre en la ciudad y planificar tus acciones con el máximo cuidado.

Paradise City es una ciudad inmensa, aunque las misiones transcurren en zonas concretas, así que vas a tener que comprar o robar vehículos (deportivos, camiones, coches policiales…) para ir de un lado a otro. Pero ten precaución, ya que los vehículos se dañan con facilidad. Debes evitar la muerte de transeúntes, aunque sí puedes arrollar a los enemigos e incluso acribillarlos a la carrera para huir ipso facto.

Las opciones que ofrece *Gangland* son muy variadas. Tal vez el problema es que cumplir con los objetivos exige mucha preparación previa y mucho tiempo dedicado a lidiar con la poco práctica interfaz de gestión, y eso hace que el juego se desarrolle a un ritmo algo tedioso. Si te acostumbras a este ritmo cansino y a que tus hombres dependan de ti para todo, incluso para armarse y equiparse, tal vez hayas descubierto un juego de mafiosos con todas las de la ley destinado a asegurarte tardes y tardes de diversión concienzuda.



Los vehículos te permiten ir rápidamente de un lugar a otro de la ciudad.



Si tienes un piso franco, podrás realizar trabajitos por encargo.



Debes extender tu imperio del crimen a todos los rincones.



Para financiar tu imperio debes apostar por la extorsión o la apropiación.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Super Happy Fun Fun • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

ALIAS

Idolatrada en los Estados Unidos e ignorada en España, la serie de televisión ***Alias* desembarca en nuestros compatibles** con la intención de **poner en jaque a** sagas como ***Hitman* o *Splinter Cell***. Ha llegado el momento de **dejar el sigilo a un lado**.

En cualquier juego de sigilo que se precie no pueden faltar los rayos láser.

Por G. Masnou

Historia oficial, diálogos, voces, disfraces y música de la galardonada serie. Con todos los protagonistas de la serie, incluida Jennifer Garner". El texto proporcional que acompaña la parte trasera de la caja invita al pesimismo. ¿Qué se puede esperar de un juego cuyo principal reclamo es la anecdótica aportación de los responsables de la serie de televisión en que se basa? La experiencia nos dice que casi nada, aunque, para nuestra sorpresa, en este caso los mejores momentos de *Alias* (el juego) son aquellos que más puntos en común tienen con la serie de televisión.

Sobradamente preparada

Arranca la primera misión y ya formas parte de la serie. Encarnas a Sydney Bristow, una joven, inteligente y letal agente de la CIA especializada en infiltración y recuperación de datos. Un compañero de operaciones, el agente Jacobs, ha desaparecido en circunstancias muy sospechosas y hay que averiguar su paradero. No estás solo, cubriéndote las espaldas hay todo un equipo de profesionales que te proporcionarán información vital acerca de la misión, te mantendrán al corriente sobre tus objetivos y te explicarán como funciona cada uno de los dispositivos tecnológicos que hay en tu inventario.

Cada misión está estructurada como si de un episodio de la serie se tratara. Todos los elementos que han convertido *Alias* en un éxito de audiencia en Estados Unidos están aquí perfectamente integrados en la mecánica: los disfraces que Sydney utiliza para despistar a los enemigos, los cachivaches de altísima tecnología (más de veinte) que permiten solventar cualquier contrariedad, un elenco de aliados (Dixon, Vaughn, Flinkman) y enemigos (Sloane, Sark, Espinosa) intacha-

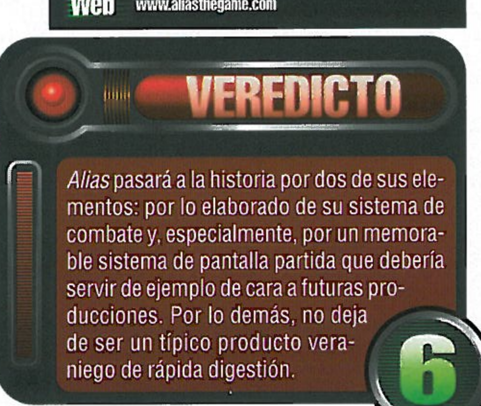
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.aliasthegame.com





No es Tarantino, sino Flinkman, un loco de los ordenadores.

blemente caracterizados, la estética de videoclip que acompaña a cada uno de los fotogramas de la serie, el ritmo narrativo inspirado en las películas de James Bond o los guiños a los filmes de Brian De Palma (esas escenas a pantalla partida) y que a la postre se convierten en lo mejor del juego.

Alias funciona de forma parecida a *Hitman*, *Splinter Cell* o *Metal Gear Solid*: el sigilo es la estrategia más recomendable en la mayoría de misiones. Bristow puede desplazarse de puntillas, pegarse a la pared, mirar cuidadosamente en las esquinas y noquear a los enemigos de manera rápida y silenciosa. Son habilidades que, utilizadas adecuadamente, te permiten completar algunos niveles sin malgastar una sola bala.

En el caso de que seas descubierto tampoco hay de qué preocuparse: *Alias* incorpora un sistema de lucha que brilla por su originalidad, complejidad y sencillez de manejo. Con la única ayuda de dos botones es posible ejecutar bloqueos, movimientos de contragolpe, esquivar, desarmar o golpear al enemigo que esté detrás. Existe también la posibilidad de realizar ataques especiales en el caso de que te enfrentes a múltiples enemigos. De forma parecida al matamarcianos *R-Type*, Bristow puede acumular potencia durante unos segundos y soltarla para desencadenar ataques de mayor efectividad.



Bristow luce distintos modelitos a lo largo del juego.

Chapoteando en el fango

Por desgracia, las deficiencias de *Alias* salen a flote cuando rascas su lustrosa envoltura. La más alarmante quizás sea una falta de escrupulosidad que a la postre acaba con cualquier atisbo de realismo. Los enemigos, por ejemplo, hacen gala de una inteligencia artificial sonrojante: no reaccionan cuando se topan con el cadáver de un compañero, se olvidan de ti a los pocos segundos de localizarte y no dudan en disparar los unos contra los otros cuando hay peleas multitudinarias.

Tampoco suma que te quedes inmóvil mientras recibes los mensajes de tus compañeros pese a que los enemigos sigan atacándote, que Bristow recupere la energía de forma automática, que navegar por el mapa sea un caos total o que los objetivos a realizar no estén nunca lo suficientemente claros.

Alias incorpora un sistema de lucha original, complejo y de manejo sencillo

Si se hubieran pulido algunos aspectos, *Alias* hubiera llegado lejos. Lo que queda al final es un producto digno, fiel a la licencia en que se basa, pero que no puede competir con los grandes juegos de sigilo que pululan por el mercado.

ESPÍA COMO PUEDAS

En los últimos años han proliferado los juegos que, con mayor o menor fortuna, han intentado reproducir la ajetreada vida de los agentes secretos. Aquí tienes los más destacados.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

La conversión para PC deja mucho que desear. Aun así, la obra cumbre de Hideo Kojima sigue siendo uno de los mejores juegos de sigilo que existen a día de hoy.



HITMAN: CONTRACTS

El más parecido a *Alias* en cuanto a concepto y desarrollo, aunque en él sí es posible arrastrar cuerpos, los enemigos muestran claros signos de inteligencia y las misiones no son tan lineales.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Un producto a medio camino de la expansión y la secuela en el que se han pulido los robustos cimientos del original y se ha añadido un modo multijugador. Toda una joya.





Los enemigos disparan a menudo los unos contra los otros.



Siempre es preferible anteponer el sigilo a los combates.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** The Fizz Factor Game Studio • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +7

SPIDER-MAN 2
The Game

Regresa el héroe con complejo de araña y **malla azulgrana**. A pesar de que ya han pasado dos largos años desde su última visita a las pantallas del PC, **poco ha cambiado**. Y es que, cuando se explota una licencia millonaria, palabras como **riesgo e innovación tienen difícil cabida.**

Por G. Masnou

Spider-Man 2 ya campea por los cines y la crítica ha sido unánime: esta segunda entrega ofrece unos personajes mejor definidos, un villano con más carisma, unos combates mejor planificados y unos efectos especiales más espectaculares. Sam Raimi ha hecho los deberes. ¿Han hecho los suyos los desarrolladores de The Fizz Factor con la correspondiente adaptación al PC?

Pocas novedades

Esta entrega de *Spider-Man* transmite sensaciones parecidas a la anterior, aunque no faltan diferencias. La más evidente quizás resida en el apartado estético. Tanto personajes como escenarios han sido rellenados con texturas planas y colores chillones, ofreciendo un aspecto mucho más cercano al cómic original que al de las avanzadas imágenes "made in Silicon Graphics" de la película. De no ser por el desolado aspecto que ofrecen las calles de Nueva York y las pobres animaciones de los personajes no protagonistas este apartado rozaría el notable alto.

También se ha mejorado el sistema de control. Ahora no es imprescindible un buen gamepad para jugarlo decentemente. Mediante el combo de ratón más teclado es posible ejecutar con suma facilidad todas las habilidades del hombre araña. Además, la cámara automática funciona a pedir de boca, dejando atrás aquellas incómodas situaciones en las que era imposible ver lo que tenías enfrente.

En lo referente a la mecánica del juego, se han incluido dos elementos vivificadores aunque no revolucionarios: por un lado están unas escenas a vida o muerte (parecidas a los "Action Events" de *Broken Sword 3*) en las que hay que pulsar una secuencia concreta de teclas en un tiempo limitado. Por el otro, una serie de elementos coleccionables (arañas exóticas y convictos fugitivos) dispersos por toda la ciudad. Hacerse con todos ellos permite desbloquear misiones.



No hay lugar del escenario que Spider-Man no pueda alcanzar.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: No
- LAN: No
- Internet: No

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

Web www.activision.com/microsite/spider-man

VEREDICTO

Activision posee una licencia con todos los ingredientes necesarios para realizar un gran juego: protagonista con carisma, malos atractivos y un entorno inigualable como es la ciudad de Nueva York. Lástima que en la versión para PC de esta entrega no hayan exprimido al máximo tan jugosos elementos.

6

LOS VILLANOS

A pesar de que en la versión cinematográfica de *Spider-Man 2* tan sólo aparezca un villano famoso (Doc Ock), los desarrolladores del juego se han tomado la molestia de incluir alguno que otro más.

RINO



Terriblemente fuerte, pero con la cabeza llena de serrín. Su especialidad es embestir a los adversarios con su poderoso cuerno. Apártate de su camino o no lo contarás.

PUMA



Muy rápido, tanto con su lengua como a la hora de utilizar sus ataques felinos. La mejor opción para derrotarlo es evitar sus golpes agachándote y, una vez aturdido, contraatacar.

MISTERIO



Un genio al que le gusta utilizar efectos especiales y robots de alta tecnología para intentar acabar con Spider-Man. Para vencerlo es mejor utilizar la maña que la fuerza.

DOC OCK

También conocido como Doctor Octopus, es el malo más rápido y astuto de todo el lote. Sus terribles tentáculos robotizados lo convierten en un enemigo muy duro de pelar.



Aunque parezca extraño, la cámara funciona a la perfección.



Más difícil todavía: balanceo entre edificios que levitan

La acción del juego trascurre de forma completamente lineal, con un *Spider-Man* empeñado en abortar los malintencionados planes de los villanos Doc Ock, Misterio, Puma y Rino. A lo largo de decenas de pequeñas misiones, el juego alterna escenarios al aire libre con otros interiores en los que debes cumplir con una serie de objetivos para seguir avanzando en la trama.

A pesar de todo, a los diez minutos de juego The Fizz Factor ya ha mostrado todas sus cartas, logra mantener tu interés gracias al innegable atractivo del protagonista y a la variedad de las misiones.
En comparación con Lara Croft, el Príncipe de Persia y demás héroes saltarines, Spider-Man es capaz de desplazarse con soltura por cualquier superficie del escenario sea cual sea su ángulo de inclinación.

A los desarrolladores se les ha ido la mano en su afán por hacerlo apto para todos los públicos

Esto se convierte en lo mejor del juego, ya que ofrece una libertad de movimientos superior a otros juegos de plataformas.

Uno de los grandes lastres de *Spider-Man 2* es su ridículo nivel de dificultad. A los desarrolladores se les ha ido la mano en su afán por hacerlo apto para todos los públicos. Elementos como las flecha de objetivos, los botiquines que aparecen tras eliminar a cada enemigo y los numerosísimos puntos de guardado que pueblan el escenario hacen que superar cada nivel sea coser y cantar. Pero el principal problema de este *Spider-Man 2* es que aprueba en cada uno de sus apartados pero no sobresale en ninguno. Incluso la versión para consolas es mejor. Falta riesgo e innovación, dos elementos sin los cuales es difícil competir con sagas como *Prince of Persia*.



A mayor cantidad de adrenalina, mayor la potencia de los golpes.



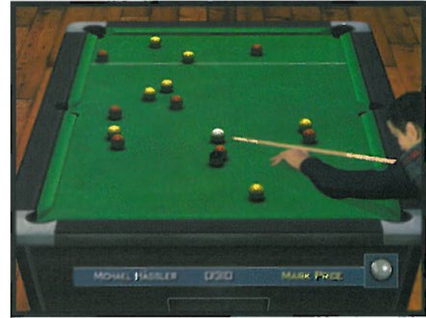
Los iconos con forma de telaraña sirven para columpiarse en ellos.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Blade Interactive • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +3

WORLD CHAMPIONSHIP Snooker 2004

Hay gente que va a los pubs a beber, a bailar, a hablar, a ver la tele o a jugar al futbolín o a jugar a los dardos con la vecina del quinto. Los más "glamourosos", sin embargo, se dedican **a hacer posturitas sobre un tapete verde repleto de bolas.**

Por D. Valverde



La representación gráfica de algunos tapetes está muy conseguida.

Los ingleses de Blade Interactive decidieron, allá por el año 2000, crear su particular saga *FIFA* de los juegos de billar (según sus propias palabras), aglutinando licencias oficiales, jugadores de relumbrón (30 en esta edición) y el asesoramiento de grandes nombres de billar americano e inglés en un juego de PlayStation. Pero sólo lo consiguieron a medias, ya que la mediocre inteligencia artificial (que siempre ha acompañado a la serie) adulteró en parte sus grandes virtudes.

Esta nueva entrega no oculta su claro origen consolero. Sus gráficos son correctos, sin más, mostrando unos jugadores y unos escenarios no demasiado pródigos en detalles. Por el contrario, las mesas de juego (unas más que otras) y las bolas están reproducidas con gran lujo de detalles, mostrando unas texturas realmente satisfactorias, pero aún muy lejos de la capacidad de los PC actuales.

La física de las bolas, eso sí, es prácticamente impecable, y es toda una gozada observar sus movimientos y colisiones sobre el tapete. Los efectos especiales y los comentarios de los narradores, en cambio, son austeros y un tanto artificiales, ciertamente mejorables.

Otro legado consolero es el limitado y discutible sistema de cámaras (dos fijas con zoom y una aérea), que se convierte en uno de los lastres del juego al dificultar con frecuencia un buen cálculo de las distancias (¿y la cámara libre?).

La existencia de tres niveles de dificultad, con más o menos asistencia en los tiros, es un acierto que convierte al título en un fruto realmente apetecible para cualquier tipo de usuario.

Por lo demás, sus abundantes modos de juego complacerán a los más exigentes. Al modo LG Tour, equiparable al modo "Carrera" de cualquier simulador, se le añaden interesantes modos de juego como el televisivo "Trickshot Challenge" (golpes malabares de maestros) o el "Classic Matches" (recreación de partidos míticos), y la posibilidad de comprar todo tipo de ítems en la tienda de billar más "in" del momento. El nuevo modo online, por su parte, también contribuye a aumentar (casi infinitamente) la ya de por sí larga vida del juego.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	2
Internet	2

Idioma

Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web http://www.russobit-m.ru/eng/games/heath/



VEREDICTO

No podemos evitar imaginarnos lo mucho que daría de sí este *WCS 2004* con un sistema de cámaras medianamente decente. A pesar de este inconveniente, el título de Blade logra cautivar al jugador con una simulación eficiente (aunque un tanto austera), muchos modos de juego y un apartado técnico resultón.

7



Los escenarios no son muy variados, pero su diseño raya a buen nivel.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Delphieye • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +18

NITRO FAMILY

Una diosa de la silicona y su marido, adicto a la pólvora y los esteroides, **emprenden el rescate** de su hijo. Éste es el punto de partida de *Nitro Family*, otra demostración de que el **humor pasado de vueltas** no sirve para camuflarlo todo.

Por J. Ripoll



El efecto zoom del rifle es de los mejores que hemos visto desde *Unreal II*.

Curso tras curso acumulaba suspensos en dibujo. La llegada a mi vida del papel carbón sirvió para mejorar las cosas, pero seguía sin aprobar. Al tercer dibujo que hice utilizando esa técnica, mi odiado profesor vino para darme su mejor lección: "los calcos son para los que no tienen personalidad. Inspírate y saca lo mejor de tu interior". Eso hice. A partir de entonces le pagué a un colega para que hiciese los dibujos por mí. ¿La distancia entre el suspenso y el excelente? Dos bollycaos y un tigretón.

Esta anécdota juvenil viene a cuento porque *Nitro Family* resulta ser la ópera prima de Delphieye, una compañía que tampoco aprobaba dibujo y que, por desgracia, no entendió del todo la lección. Pagaron a la gente de *Serious Sam* para que les cediese su motor gráfico, pero del resto se encargaron ellos utilizando el papel carbón y así les ha ido.

Rodarán cabezas

Utilizar una fórmula superada como punto de partida no es necesariamente malo. *Serious Sam* lo hizo y bien que le fue. *Nitro Family* no sale tan airoso del combate. Una de las principales novedades del juego consiste en que durante toda la partida cargas en la espalda a tu linda señora, quien, con su látigo, degollará a todo bicho que se te acerque. A los que tengas lejos los deberás eliminar tú con las dos armas que siempre empuñas.

Sí, ésa es la segunda novedad. No hay disparo principal y secundario, hay disparo con la pistola que empuña la mano derecha y disparo con el arma de la izquierda. También hay combos que provocan desde explosiones masivas a ralentizaciones de la acción.

Los escenarios no huyen del tópico: selva, templo chino, desierto, fábricas... Los exteriores se imponen a los interiores, aunque en ninguno de los dos se puede destruir decoración alguna. En muchos de ellos, eso sí, se echa en falta una brújula o un mapa, ya que, pese a la linealidad de los mapas, uno acaba dando vueltas sin saber qué hacer.

Hay tantos enemigos (más de 70) que es comprensible que no compartan el mismo nivel de excelencia. Aunque la gran mayoría cuentan con un diseño original, sus animaciones dejan en la peor de las evidencias a Delphieye. Son ridículas y, lo que es aún peor, iguales. *Nitro Family* está lleno de buenas intenciones, aunque también lo estaban mis dibujos juveniles y con ellos nunca destaqué.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.nitro-family.com





Podrás disparar a bordo de un helicóptero, pero nada de pilotarlo.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Interactive Vision • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 19,90 € • **PEGI:** +12

PACIFIC WARRIORS II

A veces los **juegos** actuales son tan complejos que nos olvidamos de lo **inmediatos** que eran antes. Lo que no queda muy claro es si ***Pacific Warriors II* es** así de **sencillo** por falta de ganas o intencionadamente.

Por E. "Tuckie" Artigas



Para atacar buques bien defendidos, hazlo en picado.

Estamos en el Pacífico y la guerra con los japoneses acaba de comenzar en ese día de la infamia, el fatídico 7 de diciembre de 1941. A partir de aquí, puedes volar en dos aviones del bando americano (F6F Hellcat y SBD Dauntless) o dos del bando japonés (A6M Zero y B5N Kate) en una serie de misiones encadenadas a modo de campaña semihistórica. Pero no te engañes, no intentes encontrar ninguna relación entre este juego y los simuladores de vuelo.

Estamos ante un arcade puro y duro. Los aparatos se aguantan solos en el aire, si golpean el suelo sólo se dañan un poco y las maniobras complejas (un *looping*, por poner un ejemplo) no se pueden llevar a cabo. La velocidad tiene tres posiciones: lenta (se bajan los flaps automáticamente) rápida o potencia auxiliar, en cuyo caso consigues más velocidad hasta que se calienta el motor.

Fuego a discreción

Todo se ha simplificado al máximo. El despegue se realiza mediante una secuencia de vídeo y para aterrizar tan solo tienes que atravesar unos círculos verdes que aparecen al volar despacio cerca de tu base, dejando a otra secuencia de vídeo la maniobra del aterrizaje final. El combate no entraña más dificultad que las maniobras de vuelo y en él no se respeta ningún criterio histórico en cuanto al uso de los aviones.

Con tantas facilidades no es de extrañar que superes la mayoría de misiones en unos cinco minutos. Es posible que alguna no te salga bien, pero por lo general el enemigo es fácil vencer, tanto más cuanto mejores sean tus armas (suben de nivel gracias a los puntos obtenidos en misiones anteriores) y más compañeros de vuelo tengas contigo.

Si optas por escoger el avión que no se recomienda para la misión con el fin de añadir algo de dificultad, no esperes grandes diferencias, ya que en *Pacific Warriors II* poco importa que uses un bombardero como caza o viceversa. Aunque la dificultad cada vez es mayor, la curva es tan gradual que todo resulta pan comido.

Se trata de un juego muy limitado y se echan en falta modos de vuelo adicionales y, sobre todo, un apartado multijugador. Lo único que le salva de la liguilla de segunda es su precio reducido.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.iavgames.com





El combate aéreo es de lo más sencillo que hemos visto en un arcade.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Deep Red • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 19,90 € • **PEGI:** +3

SEAWORLD TYCOON

¿Un nuevo **juego de gestión** en el horizonte? Pues sí. Y con lo de siempre: **gráficos coloristas y** un buen puñado de **opciones**. Lo que no significa, claro, que te vayas a dar de bruces con la quintaesencia de la originalidad. Más bien lo contrario.

Por X. Pita

Lo repetimos por activa y por pasiva. Algo no marcha bien cuando un producto publicado en 1999, en este caso el *Rollecoaster* de Chris Sawyer y compañía, sigue siendo el referente para ese tipo de juegos que nacen bajo el epígrafe de tycoon. Quizás toque aplicarse aquello de renovarse o morir. Para entendernos, es como si los juegos de acción en tercera persona siguiesen mirándose al espejo de *Quake*.

Pues bien, a *Seaworld Tycoon* le sucede precisamente eso: que opta por lo clásico y apenas aporta nada a un subgénero que no vive sus mejores momentos. A un usuario mínimamente familiarizado con el género no le harán falta ni dos minutos para hacerse con su mecánica. Puede que ésa sea precisamente la razón de que el manual no sobrepase las cuatro páginas.

Como producto para los no iniciados o los muy torpes, *Seaworld Tycoon* puede que sea la elección perfecta. Para los demás, no pasará de lo anecdótico. O lo que es lo mismo: doce misiones ordenadas en tres grupos que se diferencian entre sí por la dificultad, gráficos coloristas y menús e interfaz de fácil navegación.

¿Defectos? Probablemente, más que virtudes. Este título se mueve a la sombra del tópico más absoluto. Ni un solo hallazgo, ni una sola característica diferencia al juego de Deep Red de otros tantos. A eso hay que sumar la poca versatilidad de la cámara (incapaz de girar con toda la libertad que quisiéramos) y lo poco desafiante de sus misiones (el atractivo del juego se evapora en cuanto te acostumbras al entorno en el que se desarrolla la partida).

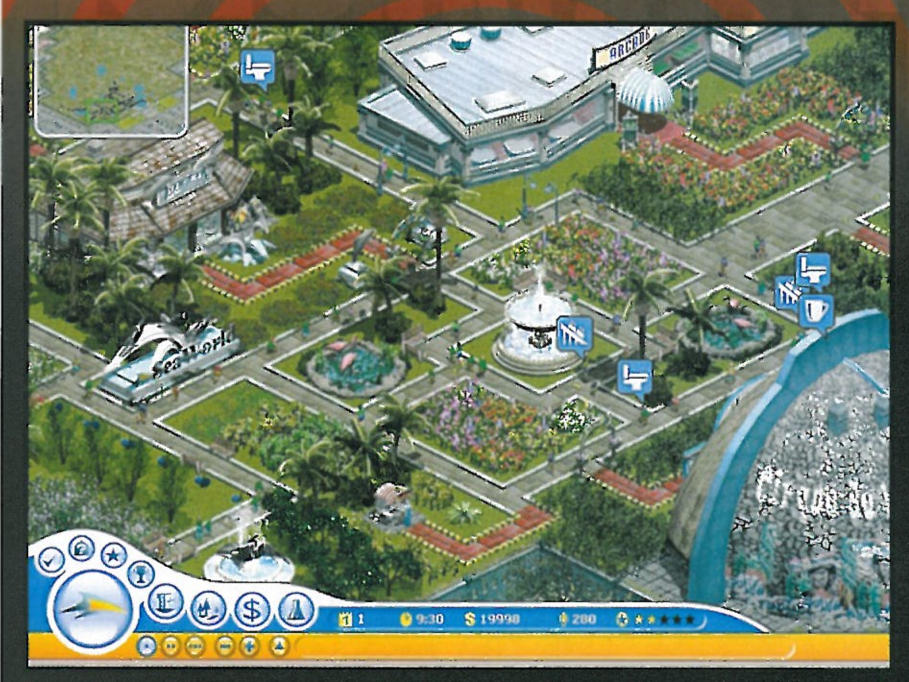
En vista del panorama, seguimos decantándonos por recuperar los clásicos de la estantería. De hecho, hay poco en *Seaworld Tycoon* que no puedas encontrar en *Marine Mania*, la expasión de *Zoo Tycoon*.



La interfaz es muy similar a la de otros tycoon en los que se maneja todo a golpe de ratón.



Las misiones son demasiado sencillas para jugadores mínimamente experimentados.



Los gráficos del juego son muy coloristas y de corte amable, casi juveniles.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIII 80 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.deepred.co.uk

VEREDICTO

Pocas, poquísimas novedades son las que aporta *Seaworld Tycoon* respecto a otros títulos de gestión. Aconsejable para las audiencias más jóvenes o para aquellos que quieran iniciarse en un tipo de juegos que van necesitando toneladas de renovación. Muy discreto, pero barato.

5

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Pixel Games • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12

BLADE & SWORD

Ya han pasado **ocho años desde** la aparición de ***Diablo,*** uno de esos techos que parecen imposibles de superar. Ahora lo intenta Píxel Games con **un juego que mezcla el folclore chino con el arte de pulsar y matar.**

Por G. Masnou

B*lade & Sword* llega en mal momento a nuestro país. Por un lado tenemos a *Diablo 2 y Dungeon Siege* en línea económica. Por el otro, cuenta con la competencia de *Sacred,* recién aparecido y apoyado por una millonaria campaña publicitaria. Perdida ya de antemano la guerra de la popularidad, ¿qué ofrece este juego que merezca la atención de los adictos a los juegos de rol y acción? Pues, para ser sinceros, más bien poco.

Ambientado en el mundo del folklore chino, *Blade & Sword* basa todo su potencial en los elementos más comunes de este popular subgénero: tres personajes entre los que elegir, combates a golpe de ratón, puntos de experiencia a repartir entre distintas habilidades, centenares de objetos y armas, un pueblo en el que mercadear y recuperar energías, portales de teletransporte... una fórmula sobradamente conocida por todos los adictos a *Diablo* y que aquí se vuelve a mostrar infalible en lo que a diversión se refiere.

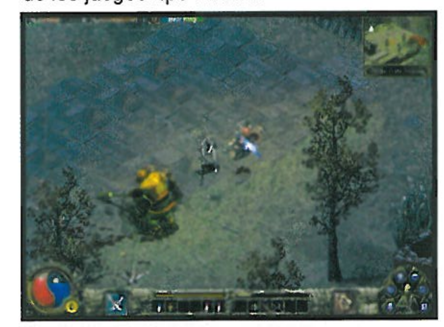


Los enemigos suelen atacar en grupos numerosos.

Lo de siempre

Queda claro que los que busquen nuevas sensaciones aquí no las van a encontrar. *Blade & Sword* es parco en cuanto a novedades, y las pocas que hay no pasan de anecdóticas. Por ejemplo, es posible bloquear los golpes de los enemigos pulsando una tecla. También cabe la posibilidad de ejecutar una serie de combos previamente preparados e incluso invocar a soldados del ejército del emperador Wu para que te echen una mano en los momentos difíciles.

También se echa en falta algo más de profundidad argumental. Los personajes principales están desdibujados, menos de cuatro líneas bastan para exponer la mayoría de misiones y el guión tiene más agujeros que un queso de Gruyère. Si a esto sumamos la total ausencia de un modo multijugador (algo difícilmente explicable en un juego de estas características), lo que queda es un producto sólo recomendable a los incondicionales de los juegos tipo *Diablo*.



Al final de cada nivel aguarda un enemigo más corpulento.



Los portales de teletransporte ahorran largas caminatas.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 266 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	www.whiptailinteractive.com/games bladeandsword.php	



VEREDICTO

Blade & Sword llega tarde y mal. Actualmente el mercado para PC está atiborrado de propuestas de rol y acción que superan con creces las virtudes del juego de Pixel Games. Con todo, estamos hablando de un título tipo *Diablo*, y ya sabes lo que eso es sinónimo de adicción asegurada.

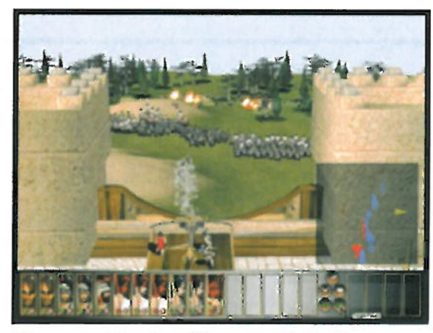
5

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Slitherine • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +7

PUERTAS DE TROYA

Aprovechando que Hollywood se lo pone en bandeja, los desarrolladores de Slitherine **no se lo piensan dos veces** y se sacan de la manga una expansión para *Esparta* en la que, **ahora sí, salen Troya y Aquiles.** ¿Pero **es suficiente** con esta argucia mercantil?

Por X. Pita



No necesitarás el juego original para disfrutar de esta expansión.

Para empezar, lo que suele importar en estos casos: a pesar de que *Puertas de Troya* sea una expansión en toda regla de *Esparta*, no necesitas el juego original para poder ejecutarla. Es más, aunque no hayas probado siquiera la precuela, podrás terminar este añadido sin ninguna clase de problemas. Por algo se incluye un detallado tutorial que te permitirá avanzar hasta el final del juego.

Griegos revoltosos

Ahora, lo segundo en importancia. ¿Qué aporta *Puertas de Troya*? Esencialmente, nuevas campañas. A saber: Termópilas, Costa de Anatolia, Troya, Roma y Persia, Grecia y una Gran Campaña situada en los tiempos del colonialismo griego. De nuevo, volvemos a viajar por el tiempo, en concreto, del 1.300 aC al 480 aC.



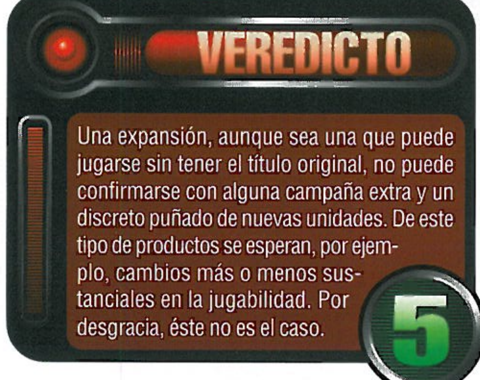
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	P 233 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.slitherine.co.uk/troy/troyindex.htm



VEREDICTO

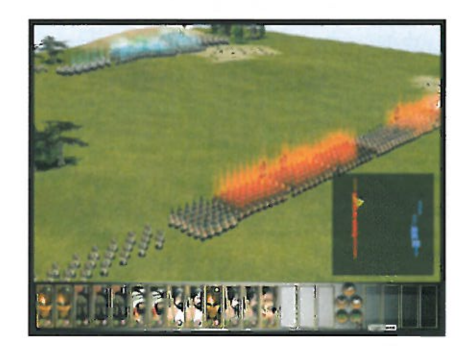
Una expansión, aunque sea una que puede jugarse sin tener el título original, no puede confirmarse con alguna campaña extra y un discreto puñado de nuevas unidades. De este tipo de productos se esperan, por ejemplo, cambios más o menos sustanciales en la jugabilidad. Por desgracia, éste no es el caso.

5

Al margen de las nuevas campañas, se ha variado el sistema de control ligeramente. Por ejemplo, ahora se ha añadido una opción de zoom en el mapa estratégico. Como no podía ser de otra manera, los desarrolladores de Slitherine, supuestamente preocupados por las peticiones del respetable, se han encargado de poblar *Las Puertas de Troya* con nuevas unidades (lanceros y nobles aqueos, entre otros) y nuevos héroes (destaca, por supuesto, el inevitable Aquiles, elevado ahora a la gloria del cine gracias a Brad Pitt). Los reclamos no quedarían completos si no se pudiesen hacer cosas como construir el caballo de Troya. Si ése ha sido tu sueño virtual, estás de suerte.

Pero el problema de *Puertas de Troya* es que no acaba de aportar todo lo que uno desearía. Los añadidos van poco más allá de la introducción de nuevas unidades, pero apenas nada cambia ni a nivel estético ni en la fórmula de juego.

Los gráficos de *Puertas de Troya* continúan siendo idénticos a los de *Esparta*, algo comprensible, pero es que la inteligencia artificial de los enemigos (supuestamente mejorada) dista mucho de acercarse a la perfección. Además, la banda sonora y los efectos de sonido también permanecen inalterables, lo que acaba por acentuar la sensación de que este añadido en teoría profesional podría haber salido de las mentes de un grupo de aficionados especialmente hábiles en la creación de mods.



La inteligencia artificial está lejos de la perfección.



Gráficamente, *Puertas de Troya* es idéntico a *Esparta*.

Los juegos son como botellas que desarrolladores náufragos echan al mar. Años después, **en alguna playa solitaria, alguien los recoge**, se pone a hurgar en sus vísceras desgastadas por la erosión marina y encuentra océanos de diversión inesperada... **a un precio estupendo**.

LINE OF SIGHT: VIETNAM



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: nFusion
EDITOR: Atari
PRECIO: 19,99 €

Tras años sin un triste juego sobre la guerra de Vietnam que llevarse al disco duro, en verano de 2003 aparecieron dos casi seguidos. *Vietcong* fue el primero y este *Line of Sight* siguió sus pasos un par de meses después. El juego tenía grandes virtudes, la mayoría relacionadas con la muy pulcra recreación del conflicto bélico en que se basa, pero también





demuestra que un exceso de realismo mal entendido puede hacer que un juego resulta farragoso y difícil de jugar. Incluso en sus mejores fases, el simulador de nFusion se hace tan coherente y verosímil como monótono. Lo mejor (aparte de la recreación de la selva vietnamita, que es de las que dejan sin aliento) es un apasionante modo multijugador cooperativo en el que los jugadores deben formar un pelotón y coordinarse para conseguir un pequeño milagro: salvar el pellejo en situaciones límite. Así jugado, *Line of Sight* asegura momentos de gran intensidad.
ANALIZADO EN GL ESPECIAL 4 (AGOSTO 2003)

6

SID MEIER'S CIVILIZATION III



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Firaxis Games
EDITOR: Atari
PRECIO: 19,99 €



Una prueba palpable de que los juegos pueden evolucionar y ganar en complejidad y sofisticación sin dejar de ser divertidos. A menos que seas de los que encuentras tedioso y obsoleto el sistema de turnos (ellos se lo pierden), éste puede ser tu juego. Más completo y a la vez más fluido y accesible que sus predecesores y con un grado de profundidad y riqueza de opciones al que la estrategia en tiempo real muy rara vez consigue. Con Sid Meier, las reglas siempre suelen estar claras: se juega por turnos, se controla y se gestiona todo, una civilización entera está a tus pies y las decisiones precipitadas o ilógicas conducen a una rápida derrota. Ahora puedes elegir entre 17 civilizaciones distintas, todas ellas muy bien recreadas y equilibradas entre sí.
ANALIZADO EN GL 12 (NOVIEMBRE 2001)

9

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR:Spiral House/DarkWorks
EDITOR: Atari
PRECIO: 9,99 €

La serie que sacó a la palestra el subgénero de terror y supervivencia tocó techo en pleno 2001 con este juego. *The New Nightmare* conserva todo el espíritu de la serie y, además, ofrece un alto nivel tecnológico, algo que no ocurría con las bastante artesanales entregas anteriores. Tanto el protagonista (Edward Carnby, un chico duro y con estilo al que no asusta la oscuridad) como la mansión en la que se desarrolla y gran parte de las situa-



ciones remiten a los *Alone in the Dark* de años pasados. Pero la ambientación, el inquietante sistema de iluminación dinámica e incluso la vestimenta del protagonista recuerdan referentes algo más modernos, como los de la extraordinaria serie *Silent Hill*.
ANALIZADO EN GL 9 (JULIO 2002)

8,5



NEVERWINTER NIGHTS



FICHA

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: BioWare
EDITOR: Atari
PRECIO: 19,99 €

Otro de esos juegos que van camino de convertirse en huéspedes habituales de esta sección. Dos años después de su debut en el mundo de los compatibles, el juego de BioWare ya ha alcanzado el estatus de leyenda entre los aficionados al rol. Si eres de los que llevan todo este tiempo oyendo como otros cantan las excelencias de su extraordinario motor o su portentosa herramienta de edición de módulos, monstruos y aventuras pero aún no has podido probarlo, ahora se te ofrece una oportunidad magnífica. *Neverwinter Nights* es mucho más que un juego de rol al uso. Hay que valorarlo como un auténtico curso de rol interactivo en el que puedes profundizar tanto como quieras. La campaña que incluye por defecto está muy bien, pero es sólo la punta del iceberg: el verdadero juego pasa por los módulos que tú mismo y tu grupo de roleros habituales seáis capaces de crear utilizando esta portentosa herramienta.

ANALIZADO EN GL ESPECIAL 2 (AGOSTO 2003)



9

CYCLING MANAGER 3



FICHA

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide
EDITOR: Friendware
PRECIO: 19,95 €

Un juego único en su género, más que nada porque no hay otro igual. El de Cyanide es el último mohicano de la gestión a pedales. La nueva edición consiguió solventar algunos de los problemas técnicos que lastraban a sus predecesores, pero sigue siendo tan exigente y complejo como siempre. Tal vez demasiado. Los aficionados al ciclismo de élite valorarán sin duda su exhaustiva base de datos, el grado de control que se otorga al jugador para que regule hasta el último detalle de la escuadra profesional a sus órdenes y la introducción de elaboradas tácticas de carrera. El resto de mortales echará tal vez de menos opciones algo más espectaculares y dinámicas, aunque ya se sabe que no se hizo la gestión deportiva de altura para el paladar de jugadores impacientes.

ANALIZADO EN GL 32 (SEPTIEMBRE 2003)

6



DEVASTATION



Un espectacular juego de acción que nos traslada a un año 2075 en que la violencia reina y la luz y la felicidad han sido desterradas.

Género: Acción · Precio: 9,95 €

ANALIZADO EN GL 29 (MAYO 2003)



POSTAL 2



Una semana en la vida de Postal Dude, un tipo corriente que enloquece por razones incomprensibles y acaba resolviéndolo todo a tiro limpio.

Género: Acción · Precio: 9,95 €

ANALIZADO EN GL 29 (MAYO 2003)



TACTICAL OPS

Uno de los mejores mods de *Unreal Tournament* publicados, aunque su partida individual no esté del todo a la altura.

Género: Acción · Precio: 19,99 €

ANALIZADO EN GL 21 (SEPTIEMBRE 2002)



DESPERADOS



Un guión sólido y una buena ambientación son las grandes virtudes de este *Commandos* en el Oeste.

ANALIZADO EN GL 7 (MAYO 2001)

Género: Acción · Precio: 9,99 €

6,5

DEADLY DOZEN

Las correrías de 12 tipos, todos ellos carne de presidio, en la Segunda Guerra Mundial.

Género: Acción · Precio: 9,99 €

AÑO DE LANZAMIENTO: 2002



TAZ WANTED

Uno de los raros plataformas para PC capaces de hacerle sombra a Mario, Sonic y compañía. Una pequeña joya.

Género: Plataformas
Precio: 9,99 €

ANALIZADO EN GL 23 (NOVIEMBRE 2002)



8



Cierto: **los trucos son un bien escaso**. Parece mentira, con la de buenos ratos que **hemos pasado** cruzando niveles abarrotados de enemigos **en modo Dios, a pecho descubierto**, cargados de objetos mágicos que no pesan y **con el zurrón virtual bien lleno de monedas** de oro.



SEA WORLD TYCOON

Hay una forma sencilla de obtener dinero en el juego. Pulsa simultáneamente las teclas Mayúsculas + Ctrl. + Alt + 4. Dejalas pulsadas y luego aprieta repetidamente el 4. Verás como tu cuenta bancaria va engrosando por momentos.

CODENAME: PANZERS

Estos trucos también funcionan mediante una consola de comandos, la cual se activa pulsando Enter. Una vez hecho esto, ya puedes introducir uno de los siguientes códigos:



Selfdefenceagainstfreshfruits
Unidades invulnerables
Spotthebraincell
1.000 puntos de experiencia para la unidad seleccionada
Moneysong
1.000 puntos de prestigio para la unidad seleccionada
Mrhilter
100 posibilidades de utilizar cada opción de apoyo
Motorhead
Matar al primer impacto
Bicyclerepairman
Provisiones ilimitadas para el camión de reparaciones
Dirtyhungrylanphrasebook
Ganar la misión
Thefunniestjokeintheworld
Matar a una unidad propia

SPIDER-MAN 2

La utilización de estos trucos implica la modificación de archivos del juego, por lo que es recomendable hacer una copia de seguridad de éstos. En concreto, se trata de los archivos: gamestate.ini y gameX.ini (donde la X es el número de partida guardada). Los encontrarás en el directorio System en que hayas instalado el juego. Abre el archivo gamestate.ini con el bloc de notas y localiza la línea:
MaxHealth=100//200 is upgraded value
Y sustituye los valores por otros como:
MaxHealth=1000//2000 is upgraded value
Luego haz lo mismo con el fichero



gameX.ini y localiza la línea
Health=100 MaxHealth=100
Cámbiala por:
Health=1000 MaxHealth=1000
Ahora ya está todo listo para que Spiderman sea un auténtico superhéroe duro de pelar.



CRUSADER KINGS

Para utilizar los trucos de este juego, debes abrir primero la consola de comandos pulsando F12. Ahora ya puedes introducir uno de los siguientes códigos:

Gold
Obtienes 1.000 de oro
Piety
Obtienes 1.000 de piedad
Prestige
Obtienes 1.000 de prestigio
Nowar
La inteligencia artificial no te declara la guerra
Norevolts
Eliminas a todos los rebeldes
Nofog
Ves todo el mapa
Difrules
Modo Dios
Full Control
Puedes controlar todas las tropas del mapa

BESIEGER



Una vez dentro del juego pulsa la tecla º que se encuentra a la izquierda del 1, con lo que abrirás la consola de comandos. Allí puedes introducir cualquiera de los siguientes códigos:

Invulnerability 1
Modo Dios (cambiando el 1 por un 0, se desactiva)
Daytime X
Fijar la hora del día cambiando la X por un número del 1 al 24
Quit
Salir directamente al escritorio



¡Ya en tu kiosko!

Todos tus ídolos reunidos en esta nueva revista de pósters...
¿A qué esperas para colgarlos en tu habitación?

ESCUELA DE PILOTOS

SCI te doctora en conducción arriesgada



Esperamos que a partir de ahora tus tiempos mejoren. De lo contrario, cambia de juego.

La compañía SCI acaba de poner en marcha un curioso método de enseñanza de conducción de riesgo a través de la página web de *Richard Burns Rally* (www.richardburnsrally.com). Visitando la sección Escuela de Rally de Richard Burns, los internautas pueden recibir lecciones básicas sobre el manejo de vehículos de rally, con ejemplos prácticos de cómo acelerar, frenar y realizar derrapajes delanteros y traseros. Además, este espacio ofrece animaciones flash que muestran cómo efectuar giros con el freno de mano, frenar con el pie izquierdo o realizar derrapajes fuertes y maniobras como el toque escandinavo. Pero tal vez el plato fuerte sea el examen final, un cuestionario de tipo práctico elaborado por el propio Burns y que los jugadores deben responder una vez concluidas las lecciones.



Ya no tienes excusa para salirte de la carretera: cuentas con lecciones de lujo.

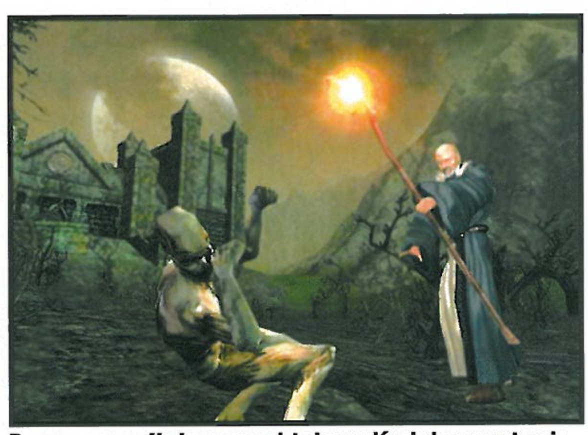
PÁJAROS AL CUADRADO

Disponible la segunda parte de Aces High

Hitech Creations ha lanzado la nueva entrega de su simulador multijugador masivo *Aces High* (www.flyaceshigh.com). Este juego permite que miles de jugadores repartidos en distintos servidores participen en una recreación continua del conflicto aéreo que tuvo lugar durante la Segunda Guerra Mundial. Para ello, tienes a tu disposición alrededor de 70 vehículos, básicamente aviones. El juego ocupa 84 MB y puede descargarse gratuitamente, pero si se quiere competir on line debes pagar una cuota de 14,95$ al mes. La alternativa es jugar partidas de hasta ocho jugadores sin pagar nada.



Vale, las mejoras gráficas no son significativas. Pero la belleza está en el interior.



Parece ser que *Horizons* no resiste la presión de la competencia.

CUANDO EL RIO SUENA...

Horizons pasa por serias dificultades

Artifact Entertainment, la compañía responsable de *Horizons: Empire of Istaria*, ha entrado en suspensión de pagos y estudia la manera de obtener financiación para evitar la quiebra definitiva. Su universo on line fue lanzado a finales del 2003, pero la pobre respuesta de los jugadores ha forzado a la compañía a hacer dos reducciones de plantilla desde entonces. Aunque en Artifact aseguran que el juego seguirá su desarrollo normal, lo cierto es que nadie está trabajando en estos momentos en el nuevo contenido, que debería estar disponible en menos de dos meses. Así que parece que pintan bastos para este juego, recién editado a precio reducido por Atari.

MÁS VALE TARDE

Final Fantasy XI aterriza en Europa

Habrá que esperar a septiembre, pero ya es oficial que *Final Fantasy XI* será distribuido en Europa. La enésima entrega de esta veterana serie es el primer título on line de Square Enix y ya ha conseguido un éxito masivo en Japón y Estados Unidos. Una de las claves de esta buena acogida es que jugadores de distintos territorios e incluso de las versiones para PC y para PS2 comparten servidores. Coincidiendo con el lanzamiento del juego en Europa, llegará también *Chains of Promathia*, que se va a sumar al ya existente *Rise of Zilart*. Todo esto se venderá en un mismo lote que va a incluir incluirá el minijuego *Tetra Master*, basado en *Final Fantasy IX*.



Veremos si la entrada de nuevos jugadores hace saltar chispas.



Paso a la cortesía europea. Llega el momento de que algunos aprendan a vestir.

LA ÚLTIMA DE ULTIMA

Ultima X: Odyssey ha sido cancelado

El que tenía que ser el salto generacional de *Ultima* en el mundo de los juegos de rol multijugador masivo acaba de sufrir una muerte prematura. El juego iba a editarse durante 2005 y su desarrollo estaba bastante avanzado, pero se ha volatilizado no dejando a su paso más que alguna que otra captura. El equipo que estaba trabajando en *Ultima X: Odyssey* ha pasado al completo a trabajar en las próximas expansiones de *Ultima Online*.



Un ejemplo de lo que pudo ser y ya no será.

CLANES DE LA RED

CLAN OBERKOMMANDO DER WEHRMACHT

Oberkommando der Wehrmacht

El clan OKW está formado por una decena de jugadores españoles incondicionales del juego de estrategia *Blitzkrieg*. En su página, además de información relativa al clan y sus miembros, tienen una sección dedicada a información histórica. Es algo modesta, pero nos han asegurado que es provisional y pronto lanzarán una más actualizada.

http://emo.dyndns.org/okw/index.php

CLAN LORD



Este clan cuenta ya con cuatro años de funcionamiento y su juego es *Tzar*. A pesar de que el juego ya tiene su tiempo y no es uno de los más populares en lo que a proliferación de clanes se refiere, sus 19 miembros siguen unidos y divirtiéndose como el primer día. Si estás interesado en contactar con ellos, puedes hacerlo a través de su página web o de su canal de IRC #clan_Lord.

www.fixma.com

ROYAL GURKHA RIFLES

Royal Gurkha Rifles

Sí, estos chicos repiten, pero lo hacen porque cometimos un error al reproducir la dirección de su página web. Aprovechamos para decir que, desde su última aparición en este espacio, el clan ha realizado un par de fichajes y renovado su página web que, por cierto, nos ha gustado mucho. Perdón por el error y suerte con vuestras incursiones en territorio enemigo.

www.royal-gurkha-rifles.tk

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Artifact Entertainment • EDITOR: Atari • PRECIO: 19,99 € • PEGI: +12

HORIZONS
Empire of Istaria

¿Buscando un nuevo mundo alternativo en el que dejarte los ahorros y pasar tu tiempo de ocio? **Se trata de una decisión peliaguda**, pero puedes considerar la candidatura de Istaria: **¿dónde** si no **van a alquilarte unas alas** y un aliento de fuego?

Por J. J. Cid

Si hay algo que llama la atención en *Horizons* es que vas a poder asumir el papel de dragón desde el principio. Es curioso, pero los reptiles flamígeros están entre las razas que puedes elegir cuando creas un nuevo personaje. Es tal la novedad que el mundo de Istaria está superpoblado de seres con alas y escamas, como si nadie pudiese resistir la tentación de ser uno de ellos.

Por lo demás, *Horizons* es el típico juego de rol on line basado en un mundo persistente. Su planteamiento no difiere en absoluto de lo ya visto en juegos anteriores y sus principales novedades se limitan a la creación de un universo nuevo y a la singularidad de algunas de las razas disponibles.

Comercio justo

La sensación que produce jugar a *Horizons* es que estás en un mundo persistente un tanto convencional, pero recreado casi a la perfección. El acabado de todos los aspectos relevantes es más que notable y apenas cuesta esfuerzo hacerse con el control. Además, el equilibrio entre profesiones artesanales y guerreras garantiza un mundo variado... siempre que no todos los jugadores opten por ser dragones.



Pues sí, puedes ponerte en la piel de un imponente dragón.

Jugar como un artesano es una delicia, ya que su sistema de creación de objetos y mercadeo es casi perfecto. A su vez, las profesiones de aventureros se comportan de una manera más típica, pero en ningún momento bajan el listón del juego.

Técnicamente, *Horizons* es notable. Gráficos, ambientación sonora e incluso el comportamiento de sus servidores (uno europeo) favorecen la inmersión en Istaria. Sin embargo, estas virtudes no han servido para atraer un número suficiente de jugadores, y la falta de huéspedes viene a añadirse a la sensación de vacío que da la escasez de objetos de valor y aventuras en las que embarcarse. Visto el panorama, la exploración de Istaria resulta algo insulsa.

¿Por qué un juego con virtudes técnicas indiscutibles (y con dragones, no lo olvides) no atrae a suficientes usuarios? Muy sencillo: porque es muy similar a universos persistentes con muchas horas de vuelo a cuesta. Y esa sensación de rutina no la disipan cuatro garras y cuatro escamas.



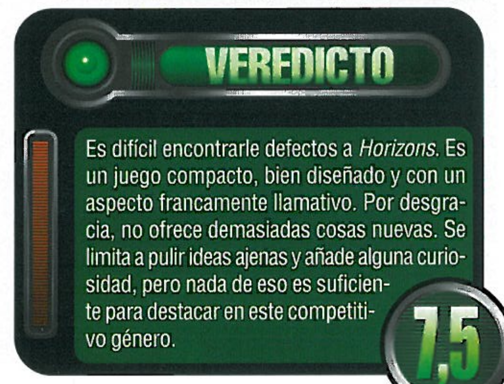
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	1 GHz	1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Idioma
Textos de pantalla: inglés
Voces: inglés

Cuota mensual
12,95 €

Web www.europe.istaria.com



VEREDICTO

Es difícil encontrarle defectos a *Horizons*. Es un juego compacto, bien diseñado y con un aspecto francamente llamativo. Por desgracia, no ofrece demasiadas cosas nuevas. Se limita a pulir ideas ajenas y añade alguna curiosidad, pero nada de eso es suficiente para destacar en este competitivo género.

7,5



Si decides llevar cuernos, al menos paséalos con orgullo.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ..... por 49,50 € (oferta válida únicamente en España)

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

☐ **TARJETA VISA Nº** |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** |_|_|_|_|

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U.**

☐ **GIRO POSTAL** (adjuntar copia del comprobante del pago en correos)

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... C.P. .... Provincia ....

Firma del titular de la VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IMMpress S.L.U. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Protección de datos: Según la ley de protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



DEFINICIÓN AÚN MÁS ALTA

Intel mejora el audio integrado



Si el sonido envolvente no es una de tus principales prioridades, conformarte con una banda de audio integrada en la placa base puede ser una buena opción. Además, pronto será la fórmula capaz de garantizar sonido de calidad, ya que el actual estándar, el AC'97, está a punto de ser sustituido por el HD Audio (High Definition Audio).

Con este salto tecnológico, las placas base garantizarán audio a 32 bit 192 KHz, sonido 7.1 (Dolby Digital EX y DTS ES), una velocidad de transferencia de 48 MB/s de salida y 24 MB/s de entrada y ancho de banda. Estas nuevas placas con audio integrado harán uso del controlador, que permite la conversión de digital a analógico de ocho canales de audio a 24 bits y 192 MHz. La conversión de analógico a digital es de 20 bits a 96 KHz sobre un máximo de tres canales.

Algunas placas del fabricante Intel ya incorporan este nuevo formato de audio, comparable al que ofrece una tarjeta Audigy de primera generación (no confundir con la Audigy 2). Es decir, que pronto vas a poder ahorrarte un dinero en el apartado sonoro e invertirlo en otros apartados. A menos, claro está, que seas un gourmet del sonido de nueva generación.

AHORA SÍ SE LEE

Nuevo reparador de CD y DVD

Seguro que alguna vez has padecido las funestas consecuencias que una caída o un exceso de uso puede tener para una CD. Pues bien, Disc-Repair es una pasta reconstituyente con la que tal vez puedas recuperar ese CD puñetero que cayó al suelo un día y desde entonces no se lee. Al aplicarlo, funde ligeramente la resina que cubre la superficie de los CD y DVD para que recupere así la regularidad y vuelva a ser legible. El porcentaje de éxito en caso de pequeñas ralladuras o abolladuras es muy alto, y también puede reparar surcos algo más profundos gracias a unos papeles abrasivos incluidos en el lote de venta y que reducen el material que sobresale a los lados de la hendidura.



El producto se distribuye en tubos de cinco gramos al precio recomendado de 5,90 €. Su precio y reducido tamaño lo convierten en una solución algo más práctica que el molinillo Skip Doctor, el decano en lo que a rehabilitación de CD defectuosos se refiere.

LO PORTÁTIL SE LLEVA

Creative Labs amplía su gama Nomad

Creative Labs acaba de presentar su gama de reproductores para la próxima temporada. Además, ha hecho pública la inclusión de ampliaciones de memoria de algunos de los reproductores ya existentes en el mercado y de radio FM y micrófono en algunos de los modelos. A partir del próximo otoño, estarán disponibles productos tan interesantes como el Creative Zen Portable Media Center, que utilizará el sistema operativo Windows Mobile con la tecnología SmartSync para facilitar el intercambio de archivos, o el Zen Touch, que permitirá la reproducción de hasta 24 horas de audio, una mejor calidad de sonido y un sistema táctil de navegación. La familia MuVO también se verá reforzada con los modelos MuVo R y MuVo S, que incorporarán radio y micrófono. La diferencia entre uno y otro es que el modelo S es compacto y no permite desmontar la batería y la memoria. Por último, habrá que seguirle la pista a los reproductores deportivos MuVo C1000, que incorporarán radio y cronómetro.



NO SE ACABA

Presentados los discos de 1,6 terabytes

Pues sí, 1,6 terabytes son 1.600 GB de capacidad. Esto es lo que ofrece el Bigger Disk Extreme de LaCie. El disco incorpora dos puertos FireWire 800 y uno adicional FireWire 400. Es reconocido por el sistema operativo de manera automática. Además, puedes conectarle varias cámaras de vídeo y transferir la imagen sin necesidad de pasar por el ordenador, lo que te facilitará tareas como pasar el vídeo de tus vacaciones al disco duro para editarlas y torturar a tus colegas.



Este inmenso dispositivo de almacenamiento con capacidad para unas 340 películas en calidad DVD o hasta medio millón de archivos mp3 te costará 2.320 €. El precio incluye dos años de garantía y te da licencia para no llorar por la falta de espacio en los próximos años.

SIN LÍMITES

Dell lanza un equipo de alto rendimiento

Lo último de Dell se llama Dimension XPS e incorpora tecnologías que garantizan un alto rendimiento. Dispone de puertos PCI-Express y memoria DDR-2. La tarjeta gráfica es una ATI Radeon X300 SE con 128 MB y viene equipado con discos duros S-ATA configurados para RAID 1 y 0. Además, incorpora una flamante tarjeta de audio Audigy 2. En el frontal se encuentran varias ranuras libres que permiten la ampliación y conexiones a puertos USB 2.0 y FireWire. La caja está especialmente diseñada para reducir el calor y ofrecer un cómodo acceso para el mantenimiento o posibles ampliaciones. Disponer de uno de estos elegantes dispositivos te costará 1.400 €. Eso sí: corre que se las pela.



BAZAR DIGITAL



CRYSTAL 300 BLUE

Soyntec presenta un elegante ratón óptico e inalámbrico que permite acceder hasta a 50 funciones distintas desde un botón programable situado en la rueda central. El emisor/receptor es parecido a un stick de memoria USB y permite la recarga a través del puerto USB.

Precio: 29 €

TRUST 585A

Se trata de un módem ADSL con router de cuatro puertos integrado y un punto de acceso inalámbrico de 54 MB/s. Dispone de cortafuegos integrado y permite encriptar los datos para mayor seguridad. Una solución integral para compartir conexiones y ordenadores.

Precio: 169,95 €

MS OPTICAL MOUSE S+ARCK

Si buscas un ratón de diseño, Microsoft se ha aliado con Philippe Starck para que uno ponga la tecnología y el otro el diseño. El resultado es este ratón plateado con un toque de color en su parte central y la firma de su diseñador grabada. Por cierto, es USB.

Precio: 49,90 €

PHOTOSTAR 4740

Airis presenta su nueva cámara de 4 megapíxeles. Dispone de una memoria interna de 16 MB y ranura para tarjetas SD. Su resolución máxima es de 2.048 x 1.536 píxeles. Una pantalla de 1,5" te permitirá ver el encuadre y el resultado final. También puede conectarse a una pantalla de televisión para ver en ella las imágenes.

Precio: 179 €



NVIDIA GEFORCE 6800 GT PCI-E

El asalto a los 16x

El PCI-Express se ha materializado en una nueva gama de tarjetas. El principal inconveniente es que todavía hay pocas placas base equipadas con este poderoso puerto. De todas formas, el futuro está a la vuelta de la esquina.

Los fabricantes de tarjetas gráficas se han puesto manos a la obra para ofrecer cuanto antes las nuevas tarjetas PCI-Express (PCI-E). La ventaja de este nuevo bus es básicamente su velocidad. Permite alcanzar los 4 GB/s frente a los 2,1 GB/ del bus AGP. Además, el bus no está compartido para realizar tareas de lectura y escritura.

El X800 de ATI y el NV45 de nVidia son los procesadores que permiten alcanzar los 16x en el nuevo bus PCI-Express. Pero la compatibilidad de las interfaces AGP y PCI-E ha sido uno de los caballos de batalla de los fabricantes. Mientras que ATI ha optado por crear tarjetas diferentes para cada uno de estos puertos, nVidia ha preferido añadir un puente en su tarjeta PCI-Express para hacer compatible su procesador con el nuevo puerto. Este puente, llamado HSI, está incluido en el mismo procesador. Esto ha permitido abaratar los costes y ofrecer unas tarjetas a precio más competitivo. De hecho, las versiones AGP y PCI-E se comercializarán al mismo precio y el procesador funcionará a la misma velocidad.

FABRICANTE: NVidia
DISTRIBUIDOR: NVidia
CARACTERÍSTICAS: PCI-E, procesador NV45 a 350 MHz, 256 MB de RAM GDDR3 a 500 MHz y 256 bits, dos conectores DVI y un S-VHS, DirectX 9.
PRECIO: 449 €

9,5

Los dos modelos disponibles son la GeForce 6800 Ultra (549 euros) y la que nos atañe: la GeForce 6800 GT.

Obviamente, la tarjeta ha experimentado cambios físicos. El más novedoso es que, en este modelo, la tarjeta ha dejado de ocupar dos ranuras. Además, el sistema de refrigeración es menos aparatoso y más silencioso. La velocidad del nuevo puerto, junto a los 16 canales de la tarjeta, ha permitido rebajar a 350 MHz la velocidad del procesador y a 500 MHz la memoria, 50 MHz menos que la versión Ultra que sigue manteniendo el aparatoso ventilador. Las tarjetas continúan precisando alimentación externa a la del bus. Ahora necesitan dos conectores libres. Es recomendable emplear fuentes de alimentación no inferiores a los 350 W para evitar caídas de tensión.

Mejora tus píxeles

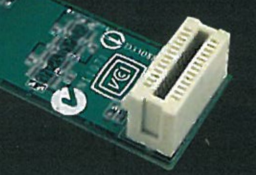
Las tecnologías que soporta la nueva tarjeta no difieren de las de las versiones anteriores salvo en lo que respecta al Shader Model, que alcanza su versión 3.0 y que se incluirá en la versión 9.0c de DirectX. Esta tecnología está integrada dentro de la denominada CineFX 3.0, que hace posibles técnicas avanzadas de programación al permitir aumentar las líneas de código considerablemente. Algunos juegos, como Far Cry, disponen de parches para poder aplicar este nuevo modo de interpretar las sombras de vértices y píxeles. Los resultados son excelentes.

Junto a esta tecnología, encontrarás la Ultra Shadow II, que permite combinar múltiples focos de luz en una escena. A nivel práctico, esta tecnología mostrará todo su potencial con la llegada de títulos como Doom III.

Esta nueva generación de tarjetas se adapta al nuevo bus PCI-E. El resultado son tarjetas mucho más potentes, ya que doblan la velocidad de comunicación y, además, incorporan la memoria GDDR3 concebida para sacarles el máximo partido. De momento nVidia ofrece dos tarjetas con el nuevo bus y 16 canales, la Ultra y la GT. Las dos tarjetas ofrecen unos valores muy similares a la hora de contabilizar frames e incorporan un conector para unir dos tarjetas en SLI. Puestos a elegir, nos quedamos con la GT.

A PARES

3Dfx introdujo el modo de conexión denominado SLI (Scalable Link Interface) hace años en sus Voodoo 2 y nVidia ha recuperado esta tecnología que permite repartir el trabajo de renderizado entre dos tarjetas iguales. A diferencia de las Voodoo (que dividían la pantalla en líneas horizontales y una renderizaba las pares y la otra las impares), las de tarjetas de nVidia dividen la pantalla en dos bloques: inferior y superior. Esta división no es fija al 50%, sino que se adapta para optimizar el rendimiento. Las nuevas tarjetas incorporan el pertinente conector que permite la comunicación entre ellas. El único requisito es disponer de dos ranuras PCI-Express.



Por su parte, el fabricante Alienware está trabajando junto a Intel en el sistema denominado ALX (Alienware Luxury Experience). También consiste en combinar dos tarjetas gráficas en una misma placa. El funcionamiento es el mismo, pero en esta ocasión te tendrás que agenciar de una placa Alienware X2. La ventaja de este sistema es que permite conectar dos tarjetas PCI-E iguales independientemente del fabricante, ya que quien se encarga de gestionarlas es un controlador integrado en la placa base.

SOYNTEC NETSOUND 800



El fabricante Soyntec se ha sumado a la moda de incluir sonido envolvente en unos auriculares. Con este fin han construido unos amplios receptáculos que albergan los cuatro altavoces (subwoofer, central, frontal y trasero) de un sistema 5.1. Su posición respecto a la oreja es en definitiva la que se encarga de dar la disposición espacial. El del subwoofer se limita a reproducir los bajos para hacer que las vibraciones sean notables. El conjunto carece de descodificador propio, así que tendrás que conectarlo a una tarjeta de sonido o dispositivo que proporcione la señal descodificada.

En el cable de conexión dispone de un mando que permite calibrar, de manera independiente, el volumen de los altavoces delanteros y traseros. Este ajuste te permite una audición envolvente a medida. En el mismo mando, un conmutador permite alternar entre un modo 2.1 y un 5.1.

Este producto incorpora una caja de conexiones para facilitar el cambio entre tu sistema de altavoces y los auriculares. Desde ella puedes detener el sistema, conmutar entre altavoces y auriculares o silenciar el conjunto.

En la parte trasera se ha incluido una toma estéreo analógica que permite la conexión de un dispositivo adicional, como un reproductor de mp3 o un walkman. Lo que echarás de menos es un control de volumen general. Eso tendrás que hacerlo desde el PC.

El Netsound consigue transmitir una buena sensación espacial tanto en DVD como en juegos. En los juegos, sobre todo los de acción, quizás te convenga ajustar los auriculares con el volumen más alto en los altavoces traseros de forma que no te pierdas los sonidos que se originan a tu espalda. El diseño es muy cómodo, ya que envuelve la totalidad del pabellón auditivo y se apoya sobre mullidas almohadillas. Si quieres sonido envolvente sin molestar al vecindario, ya tardas.



FABRICANTE: Soyntec
DISTRIBUIDOR: Fabricantes de informática
CARACTERÍSTICAS: conectores mini-jack 3,5 mm o RCA, rango de frecuencia de 50 KHz a 17 KHz, alimentador externo.
PRECIO: 48,90 €

8,5

WD EXTERNAL COMBO DRIVE SE 250 GB

Si necesitas espacio para almacenar archivos y te apetece apostar por el modding, Western Digital te propone este disco duro. Por un lado 250 GB de espacio y por otro lucecitas de neón rojas y azules. Se trata de un disco duro de 5,25 pulgadas. Su velocidad de rotación es de 7.200 r.p.m. Por ello el fabricante ha optado por incorporar la posibilidad tanto de conexión USB 2.0 como FireWire. En los tests la conexión FireWire ha obtenido mejores resultados. No obstante, las dos hacen de embudo a la velocidad de transferencia que conseguiría el mismo disco duro conectado a una interfaz IDE. Éste es el precio a pagar en muchos dispositivos de almacenamiento externos a los que las conexiones no permiten sacarles el máximo rendimiento. Con la inminente llegada del FireWire 800 la cosa debería cambiar sustancialmente.

Existen dos modelos SE (Special Edition): éste de 250 GB y otro de 120 GB (205 euros), ambos con una memoria caché de 8 MB. Si eres de los que disponen de un ordenador lleno de colorines y necesitas algo que vaya a juego y que te permita almacenar ingentes cantidades de datos, éste es el disco duro ideal.



8

FABRICANTE: Western Digital
DISTRIBUIDOR: Ingram Micro
CARACTERÍSTICAS: USB 2.0 y FireWire, 7.200 r.p.m., 8 MB de memoria caché.
PRECIO: 318 €



Apúntate a **una de gángsteres**. Ya sabes: controlar el juego, la extorsión, la circulación de licores y partir unas cuantas piernas de vez en cuando. Con este título tendrás la oportunidad de **convertirte en dueño y señor de New Temperance.**

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Hothouse Creations
REQUISITOS: P 133, 16 MB de RAM, 128 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta aceleradora de 2 MB, DirectX 6.
CONTROLES: Todos los controles se realizan con el ratón (mantén pulsado el botón derecho del ratón para desplazar el mapa).

GANGSTERS Organized Crime

HotHouse Creations son los padres de este título. En su currículum también podemos encontrar títulos como *Casino Inc., American Idol* o la segunda entrega de este título, *Gangsters 2: Vendetta.* La estrategia y la simulación económica son los campos donde estos estudios se encuentran más cómodos. Prueba de ello es este título en el que te convertirás en el padrino de una familia mafiosa. Tendrás que contratar matones, disponer tus tenientes y dar las órdenes pertinentes para conseguir ganar la partida. No se trata de una campaña con misiones preestablecidas. Debes conquistar la ciudad y acabar con las bandas rivales. Además de encargarte de del buen funcionamiento económico de tu emporio, también tendrás que llevar a cabo operaciones mucho menos ortodoxas y más barriobajeras.

La organización

El juego está dividido en dos fases. Por un lado está la parte en la que te dedicas a controlar las finanzas y, sobre todo, las acciones que deben realizar cada uno de tus tenientes. Una vez establecido el trabajo semanal, pasas al escenario de la ciudad. En él, podrás ver las evoluciones de tu banda en tiempo real e incluso cambiar alguna de las acciones encomendadas si prevés problemas.

Al principio del juego existen pocos problemas. Los negocios sucios se limitan a la extorsión, la compra de negocios o la contratación de matones, por lo que quizás decidas acelerar el paso del tiempo en más de una ocasión. Más adelante, cuando tu imperio se haya extendido y debas acabar con tus rivales, la cosa será distinta.

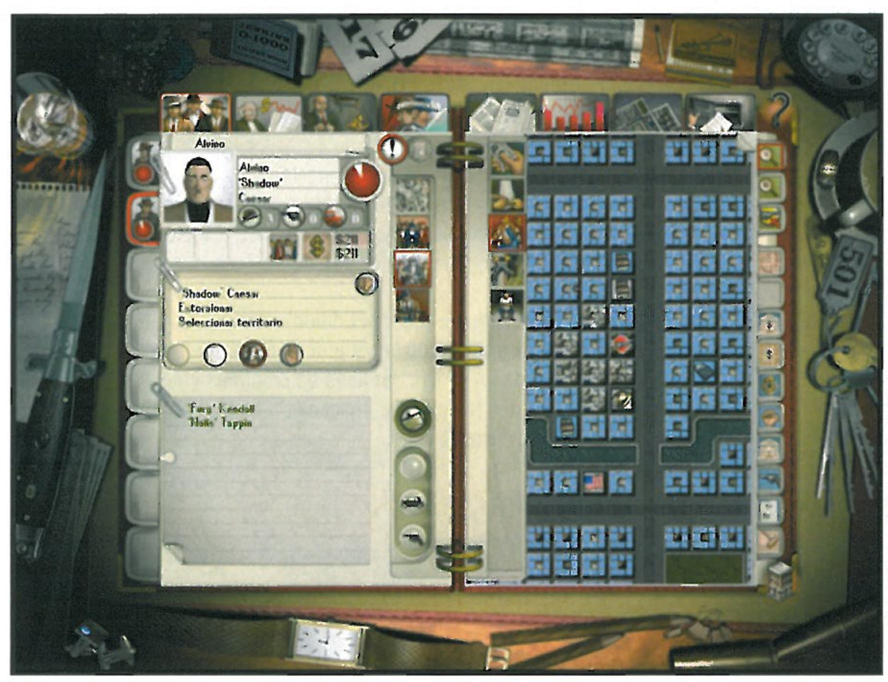
Desde la pantalla que representa una agenda podrás comprobar el estado de tus operaciones

Ya en esta fase es posible que prefieras abortar una misión al comprobar que la vida de tus hombres corre serio peligro. En este mapa, seleccionando el icono de Personajes Marcados, se abrirá una ventana que seguirá los pasos de cada uno de los secuaces que elijas. De este modo podrás estar al tanto de su evolución.

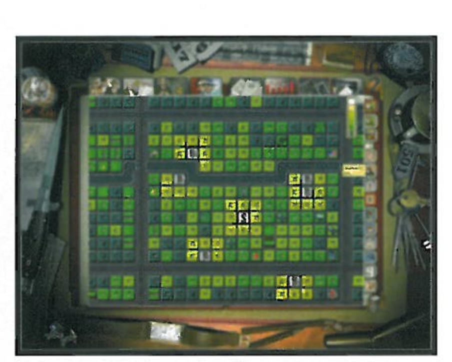
Desde la pantalla que representa una agenda podrás comprobar el estado de tus operaciones y planificar los siguientes objetivos. Las pestañas de la izquierda te permiten acceder a cada uno de tus tenientes. Puedes tener un total de ocho. Debajo de su nombre encontrarás unos iconos que indican el número de hombres del grupo y de cuántas armas y vehículos disponen. La lis-



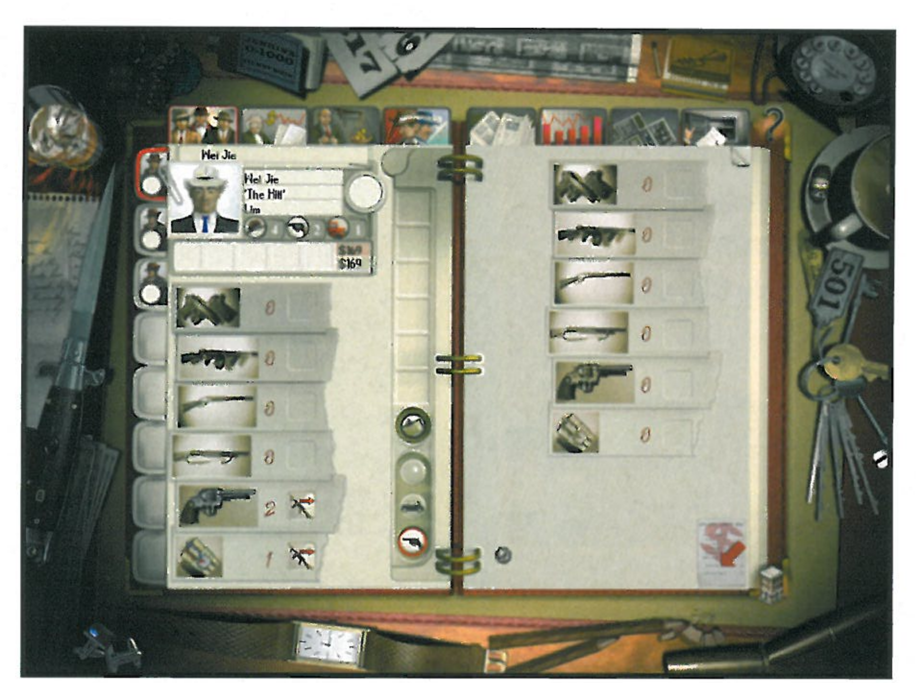
Podrás seguir la evolución de tus hombres en la ciudad.



La agenda te servirá para planificar las acciones de tus secuaces.



Los códigos de colores te ayudarán a identificar las zonas que precisan de tu intervención.



No te olvides de armar a tus hombres y de facilitarles vehículos.

ta de hombres es la de la parte inferior. A su lado se encuentran los iconos para acceder a los matones disponibles que aún no están asignados a un grupo, a las armas y a los vehículos.

En la parte superior de la página se encuentra un icono con un signo de admiración. Con él podrás asignar acciones a cada grupo seleccionando los sucesivos iconos que van apareciendo e indicando en el mapa dónde se debe llevar a cabo cada acción. Una vez escogidos los objetivos, debes confirmar la acción.

Cada teniente tiene asignado un límite de acciones semanales. Éstas están representadas por el círculo que hay debajo la imagen de la pestaña o el que queda cerca del icono con el signo de admiración. Éstos se irán rellenando de color rojo a medida que les vayas asignando encargos.

La navegación

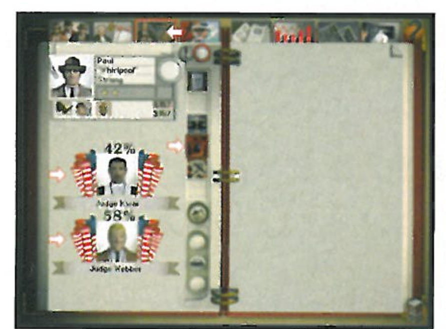
A la derecha encontrarás las pestañas para identificar partes del mapa o hacer más grande una zona. Seleccionando el tejado de una casa obtendrás información sobre el negocio que alberga el edificio. De este modo podrás saber su precio o qué cantidad puedes obtener si extorsionas al propietario. En las primeras fases del juego es importante expandirse rápidamente, así que dedica todos los hombres que puedas a extorsionar e ir comprando negocios. También debes contratar matones para que la familia crezca.

Es importante que planifiques de manera adecuada cada acción. Asegúrate de echar mano de todos los recursos del juego para conseguir tus objetivos. Por ejemplo, es más fácil comprar un negocio si antes se ha intimidado al dueño. Tampoco debes enviar hombres a pie a cubrir ciertas distancias o pedirles que vuelen la comisaría de policías sin dinamita (¿o era titadine?). Utiliza los hombres más adecuados para cada acción y equípalos convenientemente.

Pues nada, todo listo para empezar a expandir tu emporio mafioso por New Temperance. Sólo recordarte que, si tienes alguna duda, puedes recurrir al manual en castellano que hemos incluido en el CD. No obstante, el juego dispone de tutoriales que te servirán de guía. Los iconos de la interfaz también están rotulados. Si dejas el ratón sobre ellos unos segundos, sabrás su utilidad. Una solución muy práctica hasta que te familiarices con el juego. No te quejarás; *Gangsters* es un juego lo suficientemente sosegado para que no precises de un ventilador extra durante este verano.



Echar un vistazo a los titulares de la prensa te mantendrá informado.



Con la ayuda de un abogado, podrás corromper el sistema judicial.



La compra de negocios es más lucrativa que la extorsión. No dudes en adquirir bienes.

En lo que queda de verano, **vas a ser un gigante del transporte terrestre**, un recluta a lomos de un carro blindado **o unos atribulados padres** que buscan, pistola en ristre, a su hijo secuestrado. Un solo CD, **un montón de nuevas identidades posibles**.

CODENAME: PANZERS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Panzers.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stormregion
EDITOR: Zeta Games
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 324 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

Resulta increíble que los juegos de estrategia en tiempo real basados en la Segunda Guerra Mundial aún tengan margen para sorprendernos. Ahora es el turno de *Codename: Panzers*, un título que se las ha arreglado para dejarnos con la boca abierta. Gracias a esta demo descubrirás por qué: una interfaz totalmente intuitiva y unos buenos gráficos hacen que la primera misión al mando del ejército alemán sea un auténtico divertimento. Debes tener en cuenta varias cosas antes de lanzarte al ataque. En primer lugar, te percatarás de que dispones de una serie de opciones especiales, como la posibilidad de ordenar bombardeos o mandar aviones de reconocimiento. Tienes que ser muy cuidadoso a la hora de utilizar estos recursos, porque son muy limitados, y similares precauciones debes seguir con tus hombres, que son poco o nada sacrificables. Un consejo que te damos es que los sitúes detrás de los vehículos blindados, algo que pueden hacer de forma casi automática si se lo ordenas.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

SUMARIO

DEMOS

- CODENAME: PANZERS
- JUICED
- TRANSPORT GIANT
- NITRO FAMILY

PARCHES

- UNREAL TOURNAMENT 2004 BUILD 3236
- COLIN MCRAE RALLY 2004 1.01
- SINGLES 1.5
- WARCRAFT III 1.16A

EXTRAS

- FONDOS CODENAME: PANZERS
- FONDOS FULL SPECTRUM WARRIOR
- MINIJUEGO CODENAME: PANZERS
- TRAILER SACRED

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0b

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



JUICED

INSTALACIÓN: D:\Demos\Juiced.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Fund4Games
EDITOR: Acclaim
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 128 MB de RAM, 155 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.



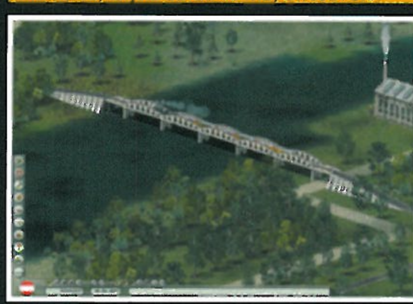
Juiced pretende hacerse con una porción del suculento mercado en el que se han convertido los juegos de carreras con temática tuning. En la demo, podrás correr hasta dos vueltas en uno de los circuitos del juego. Para ello tendrás a tu disposición tres coches de la marca Toyota, que son sólo una muestra de los 48 que incluye la versión completa. Puedes empezar por hacer algunas modificaciones en estos coches, aunque sólo sean los colores.

CONTROLES

Girar derecha: Flecha derecha
Girar izquierda: Flecha izquierda
Acelerar: Flecha arriba • Frenar: Flecha abajo
Freno de mano: B • Cambiar vista: V

TRANSPORT GIANT

INSTALACIÓN: D:\Demos\Transport.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ebensee Studio
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIII 500 MHz, 64 MB de RAM, 63 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0.



Corre el año 1850 y el escenario es América del Norte. Los fuertes proliferan, pero es necesario crear una ruta de comercio para abastecerlos. En eso consiste la demo de *Transport Giant*. Dispones de diez años en el tiempo del juego para construir caminos y todo lo que haga falta para llevar a cabo la misión. La versión completa del juego te permitirá experimentar con todo tipo de transportes, ya que en ella la acción se alarga hasta nuestros días.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

NITRO FAMILY

INSTALACIÓN: D:\Demos\Nitro.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: DelphiEye Entertainment
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 256 MB de RAM, 379 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



Éste es uno de esos alocados juegos que de vez en cuando nos regalan desarrolladores sin muchos miramientos. El resultado final es un juego recomendado para mayores de 18 años (aunque tampoco hay de qué escandalizarse). Eso sí, que el protagonista lleve a cuestas a su mujer tiene tela. Los dos se abrirán camino acabando con todo tipo de individuos relacionados con la droga para encontrar a su hijo.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Disparar arma izquierda: Botón izqdo. ratón
Disparar arma derecha: Botón dcho. ratón
Saltar: Barra espaciadora

JUEGOS DE NIÑOS

En el apartado de extras de este mes, incluimos un par de propinas poco convencionales: un trailer de *Sacred*, uno de los juegos que está causando furor gracias a haber conseguido recrear a la perfección la jugabilidad de *Diablo II*, y un minijuego de *Codename: Panzers*. Este último es una adaptación de esos juegos de memoria en los que hay que destapar las casillas de dos en dos para encontrar las parejas correspondientes. Se puede jugar solo o acompañado, basta con irse turnando.



AÚN HAY MÁS

No queremos que el limitado espacio de nuestro CD sea un obstáculo para que puedas disfrutar de más demos y parches, así que te facilitamos las direcciones de las páginas web en las que puedes encontrar y descargarte unos cuantos entremeses lúdicos adicionales.

DEMOS

PAINKILLER MULTIJUGADOR
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 137 MB
www.painkillergame.com/index2.php

KREED
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 207 MB
www.3dgamers.com/dl/games/kreed/kreed_demo.zip.html

CODENAME: PANZERS (DEMO 2)
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 233 MB
www.panzers.de/index.php?page=download.us.panzers

WINGS OF HONOUR
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 81 MB
www.city-interactive.com/aces.html

SACRED
GÉNERO: Rol
TAMAÑO: 231 MB
www.3dgamers.com/games/sacred

V-RALLY 3
GÉNERO: Carreras
TAMAÑO: 63,4 MB
www.vrally.com/vr3es/flash.html

PARCHES

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1.16A
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 23 MB
www.planetwarcraft.com/war3/downloads/essential

JOINT OPERATIONS 1.2.0.10
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 27 MB
www.3dgamers.com/games/jointoperations/#filelist

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO (PARA GEFORCE 6800)
GÉNERO: Aventuras
TAMAÑO: 0,52 MB
www.3dgamers.com/games/princepersia4/#filelist

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐nº1 ☐nº2 ☐nº3 ☐nº4 ☐nº5 ☐nº6 ☐nº7 ☐nº8 ☐nº9 ☐Esp.nº1 ☐nº10 ☐nº11 ☐nº12
☐nº13 ☐nº14 ☐nº15 ☐nº16 ☐nº17 ☐nº18 ☐nº19 ☐nº20 ☐Esp.nº2 ☐nº21 ☐nº22 ☐nº23 ☐nº24
☐Esp.nº3 ☐nº25 ☐nº26 ☐nº27 ☐nº28 ☐nº29 ☐nº30 ☐nº31 ☐Esp.nº4 ☐nº32 ☐nº33 ☐nº34 ☐nº35
☐Esp.nº5 ☐nº36 ☐nº37 ☐nº38 ☐nº39 ☐nº40 ☐nº41 ☐nº42

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) **Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de INTERACTIVOS, MOTOR Y MÚSICA PRESS, S.L.U.** ☐ **GIRO POSTAL** (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos ____________________ **Tel.** __________

Dirección ____________________

Población ____________________ **C. P.** __________ **Provincia** __________

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IMMpress S.L.U. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida únicamente en España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

Por fin en España
la mejor revista en imagen y sonido

WHAT HI★FI?
IMAGEN Y SONIDO
PLASMA ★ TV ★ HOME CINEMA ★ DVD ★ HI-FI ★ DIGITAL ★ CD

PLASMAS
CON MUCHO FUTURO
Pantallas grandes y atractivas por menos de 7.000 €

FESTIVAL DE MÚSICA
Disfrute de sus mejores CD sin pagar una fortuna

AGOSTO 2004 3,50€

LA REVISTA Nº1 MUNDIAL EN IMAGEN Y SONIDO

ADEMÁS
HOME CINEMA
PARA TODOS LOS PÚBLICOS
Tres sistemas para diferentes presupuestos

★ RECEPTORES A/V ★ CONEXIONES DE VÍDEO DIGITAL ★ GIRADISCOS ★






12+
www.pegi.info


PC-CD-ROM
SACRED
12+
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
Personaliza tu héroe con cientos de armas, armaduras, amuletos, pociones y hechizos
ASCARON
Combates de gran realismo gracias a las animaciones creadas por los estudios Ascaron y Spellcraft
Completo manual de 60 páginas a todo color y mapa desplegable del reino de Ancaria


FX
INTERACTIV